VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
FEBRUARY 29 1996 No.164



平成8年2月29日発行(毎月2回15日、30日発行)
第11巻5号通巻164号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

# GAMEST

1996
2.29
毎月15日・30日発売/特別定価
550yen

**特別付録**
ときめきメモリアル
対戦ぱずるだまポスター



地獄の果てまで駆け抜けろ!
不死身の力で攻略サバイバル
## リアルバウト餓狼伝説
## ファイティングバイパーズ
マーヴル・スーパーヒーローズ/闘神伝2
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
バーチャファイター2.1
ゲーム天国/神凰拳/沙羅曼蛇2
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ほか

## ニューゲームジャングル
スカルファング/マーベルコミックアベンチャーズ
究極タイガーII/進め!対戦ぱずるだま
タイムクライシス/NINJA MASUTER'S ほか

ホットニュース目白押し
'96年一押し新作ラッシュ!

セガAM2研最新作はコレだっ!
## バーチャファイターキッズ

## セガソニックの対戦格闘(仮)
## バーチャロン/ソウルエッジ
## ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドーオーバー ミスタラ
## セクシーパロディウス
## 戦国ブレード/バトルガレッガ

STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆! コミック第11回

TAITO F3 PACKAGE SYSTEM

# 時を越え、究極の虎が今蘇る!!



シューティングマニアを脱帽させた、あの「究極タイガー」が
遂に復活！今度の戦いは、前回敗れた国家を相手に、
先進の技術で作り上げた戦闘ヘリで挑む究極のハイテクバトル。
陸・海・空を舞台に空前絶後のスケールでお届けする、
本格派シューティングゲームの登場だ！

がございます。

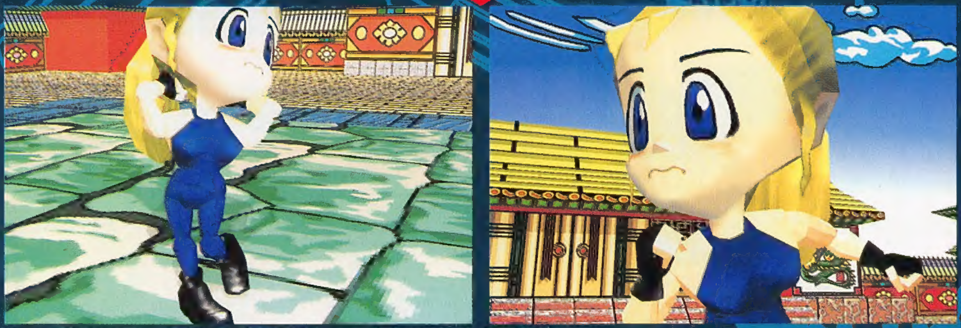

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
生か、死か・・・
今度の戦いは問答無用の
ハイテクバトル。
究極
TIGER
II
この迫力と過激さは、もはやシューティングの域を超えた！
● 2人同時プレイ・途中参加可能の正統派縦方向スクロール・シューティングゲーム。
●都市、海、港、砂漠、渓谷、地下都市の変化に富んだ全6ステージ。
●ショットボタンの連打で攻撃力がアップする“連打パワーアップショット”を搭載。
●変色するアイテムの取得タイミングにより、
3種類のショットが変化する“ショットアイテムチェンジ”を新開発。
●ボムアイテムを6個貯めると、威力抜群の“ハイパーボム”に変化。
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP. 1996/PRODUCED BY TAKUMI CORPORATION ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合

ついにVF3が…って、アレ?コレハ!?

# バーチャファイターキッズ（仮）



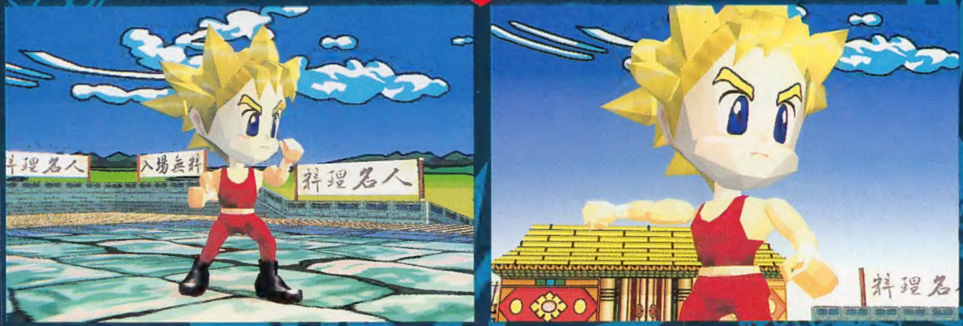
これが見慣れたVF2。「EVEN GOOD GUYS BLOW IT!!」（男前が台なしね!!）これで言われてもサマになるが…。



キッズのサラ。これで「男前が…」もないもんだ（笑）。



おー、シブイねぇ。「I'm FASTER THAN LIGHTNING!!」（俺は閃光より素早い!!」。ん、たしかに素早い。



それで!!閃光!?…大丈夫か!?



**なんとなんと、今度のニューバーチャファイターはチビッ子キャラなのだ。マ、マジかぁ～!!**

担当：FRS-N.O

タイトル：バーチャファイターキッズ（仮）
基板：未定
発売時期：'96年春
開発進行度：20%（'95年12月22日現在）

※バーチャファイターキッズの写真はワークステーションでつくられたイメージCGです。

## こりゃあ、ブッたまげた～!!

ついにバーチャファイターシリーズの最新作が姿を現した。

「お、とうとうバーチャ3の登場か!!」と思った人、それはちょっと早合点だぞ。まずは写真を見てもらえれば分かると思うが…なんと、二頭身にディフォルメされたバーチャ2なのだ。この展開にはさすがに驚きを隠せないというのが正直な感想だ。

話はさかのぼって、まだバーチャ2が発売されて間もないころ。セガ主催のゲーム誌対抗イベントで、テクスチャーやグラフィックはVF2のままで、頭がデカい二頭身キャラバージョンが大型スクリーンで上映されて場内で爆笑になったことがあった。そのイベントで見た人もいるかもしれないが、今回は完全なニューポリゴンテクスチャーでコミカルなかわいいキャラに大変身しての登場だ。

## なんと、新技の追加がある!!「バーチャファイター2.3」!?

見た目がかわいくなったバーチャファイターキッズ。次に気になるのがゲームの中身だろう。なんと、セガの現段階の発表ではVF2をベースに新技が追加されるらしい。数値でいえば「バーチャファイター2・3」のような位置付けにしたいとのこと。しかも、単に頭を巨大化させただけじゃなく、腕や脚、体が新しいポリゴンで形成されているため、当然それぞれの判定もこれまでどおりではなくなるだろう。「ここで躍歩をガードしたから下Pで…、あれ!?」ってな状況も当然起きてくるはずだ。

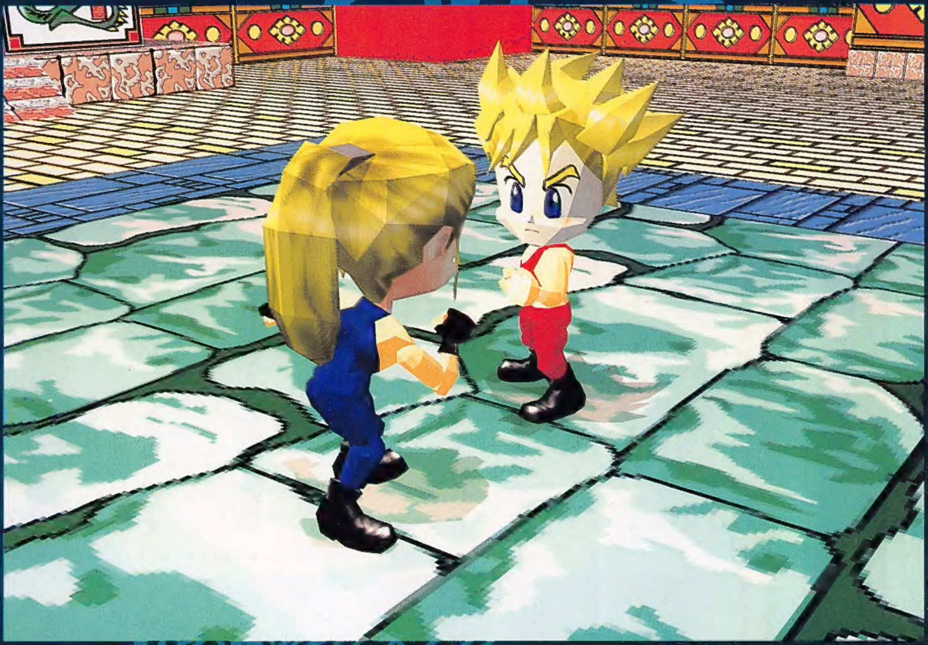
なお、VF2の技はほとんどそのまま継承されてくるとのことなので、新技を含めてVF2や2・1とは一味も二味も違った闘いが展開されていくことが予想される。

そして、キャラの声やBGM、背景なども、笑えるものへと変更されることになっている。イメージCGは舜のステージのカンバンなど、よく見ると…。

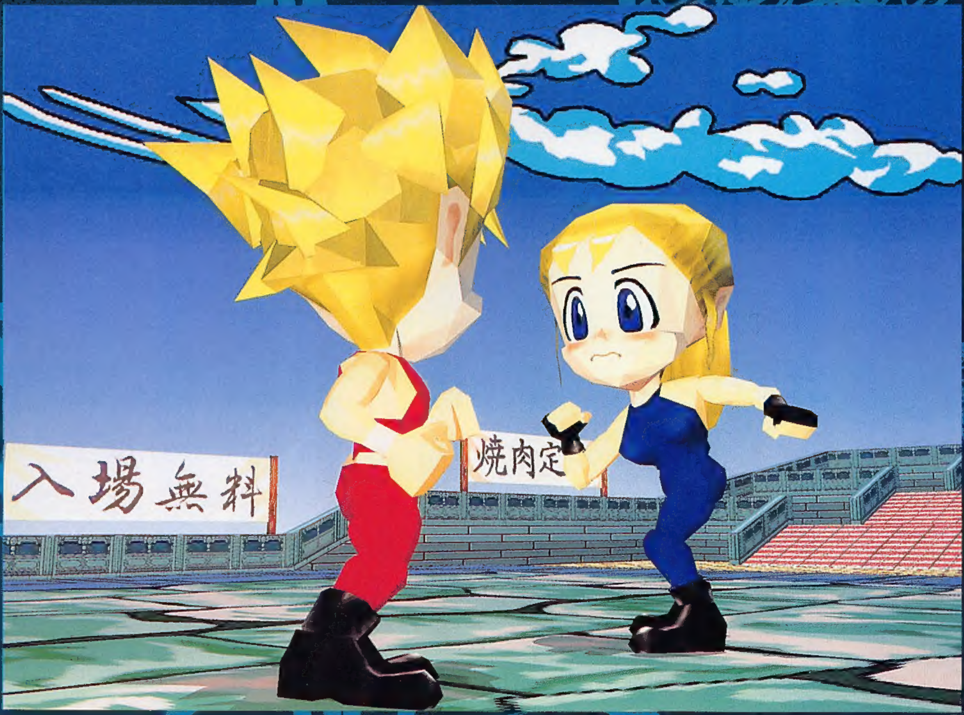
今回は第一報ということで、とりあえずここまで。バーチャキッズは、2月のAOUショーで初お目見えの予定。それまであれこれ想像して待つとしましょう。

どうでもいいけど、この頭のサイズでⓅⓀとか上段攻撃をしゃがんでかわせるのでしょうか。アキラの躍歩ってあの肘の小ささで届くのかな。ラウのオーイエーなんて、足が短くて空振りしちゃうんじゃ…!? ジュンがアドバタイズのデモ演武を途中で間違えたり、ズッコケてあわてて起きたりしたら楽しそうだよね。

今回は画面写真でなく、イメージCGだが、実際のものにかなり近いと思われる。続報を待て!!



兄弟対決、キッズ編。そういえば、キッズにもブライアンツステージはあるのだろうか!?




このコミカルさで、そのうち「カウンター立ちPのあとは1フレームだけ一方的に投げられる瞬間が云々…」なんてヘヴィーな会話がプレイヤーたちの間でされるのでしょうか…だとしたら、かなり笑えるね。



## セガのニューCG格闘ゲームついに登場!!

# セガソニックの対戦格闘（仮）



あのソニックが今度はアーケードゲームで大暴れするぞ!!

担当：ぽっぷん・ゆうちゃろー



### ついにソニックアーケードデビュー

ソニックって何?という人もいる（かなあ?）と思うので簡単に説明しよう。

ソニックというのは、もともとセガが「メガドライブ」という家庭用ゲーム機用に開発した「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」というゲームの主人公キャラクターなのだ。アメリカでは、あのマリオよりもメジャーなキャラともウワサされるぐらいだから、世界的にはスゴい知名度なんだね。

このゲームは1991年7月に発売され、その後続編も続々発売され各種シリーズを合わせると、全世界累計で1400万本以上出荷したという大人気ソフトなので知っている人も多いと思う。

### 肝心のゲームのほうは?

そしてそのソニックがついに「3DCGポリゴン格闘ゲーム」になってアーケードにやってくる。

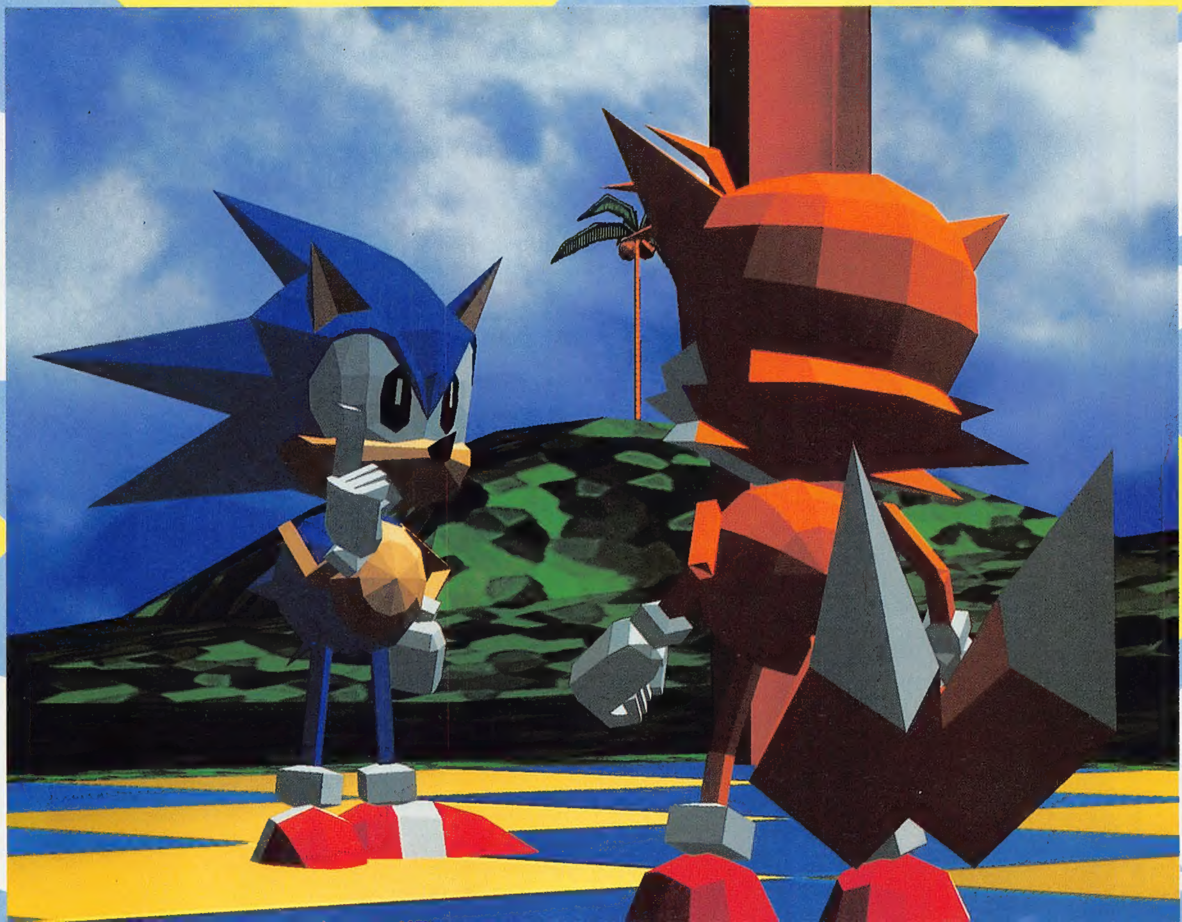
家庭用のソニックシリーズでは個性あるたくさんのキャラクターが登場したが、もちろん今回このゲームでもそれらおなじみのキャラクターたちが所狭しと大暴れするぞ。

ゲームの印象としては、ソニックシリーズのかわいいキャラクターを生かし、殴りあいというよりは、キャラクター同士がじゃれ合っているような独特な雰囲気に仕上がりそうだね。

### 操作系もグッド

システム基板は「バーチャファイター2」や「ファイティングバイパーズ」などで定評のあるモデル2ボードを使用している。

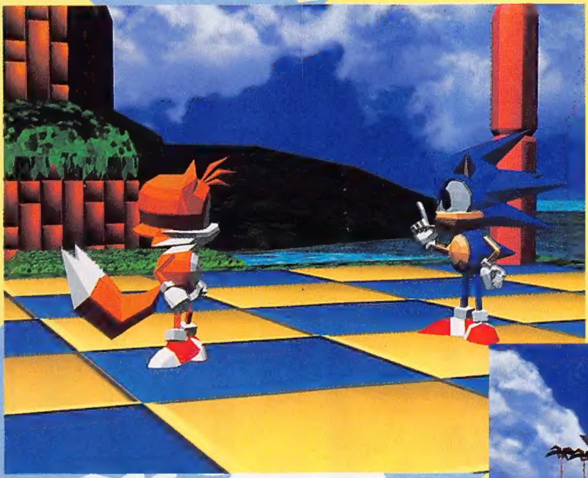
操作系もあの「バーチャファイター」シリーズや「ファイティングバイパーズ」と同じで、1レバー3ボタン（ガード、パンチ、キック）という、いたってシンプルな操作系になっているため、それらのゲームをやっていた人はもちろん、初めての人でも取っつきやすい操作性になるだろ



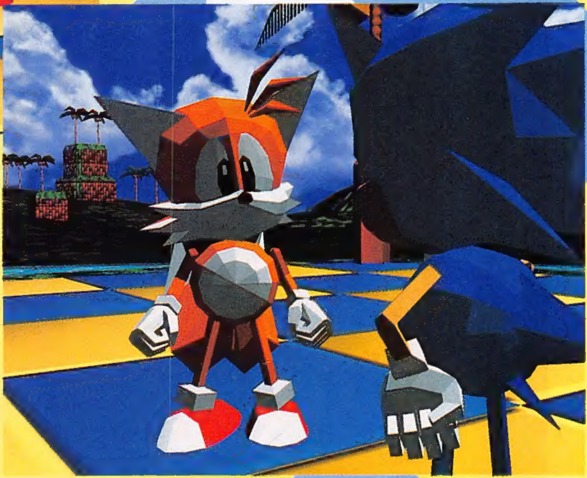
左側の青いキャラクターが家庭用ではおなじみの主人公のソニックだ。



う。
　しかし、このシンプルな操作性のなかにも、各種のスペシャル技が仕込まれていて、子供からバーチャシリーズを極めた達人まで幅広い世代に楽しめるゲームになるんじゃないかな。
　また、写真を見てもらえばわかるとおり、グラフィック面でも素晴らしいものになっているのだ。
　しかし、これで驚いていてはいけない。実はこれらの写真は開発のごく初期段階のもので、完成度はまだ2～3％とのことなので想像以上の出来になりそうだ！
　ステージ構成等詳しいことはまだわからないが、「ファイティング・バイパーズ」で好評だった金網を登るといったフューチャーなどは生かしていきたいとのことなので、それらイベントのほうも要チェックだ。
　セガはこれまでも世界初のリアルタイムCG格闘ゲーム「バーチャファイター」シリーズ等を発表してきたが、今回のゲームもそれら一連のCGゲーム開発で蓄積したノウハウを十二分に活用した作品になるだろう。
　肝心の発売時期だが96年夏前を予定しているとのことなので、ソニックファンはもちろん、そうでない人も期待してまっていてほしい。



こちらは別の視点からの図。手に汗握る緊張の一瞬。これからどんな戦いがはじまるのだろうか？



グラフィックも素晴らしいが、まだごく初期の段階というから驚きだ。ちなみに、このキャラクターはソニックの友達のテイルズ。

## ナックルズも登場！！



このちょっと目付きの鋭いキャラクターは、ナックルズ。なかなか強そうだ。活躍に期待しよう。

# 2月19日(月)発売予定

# MARVEL SUPERHEROES

## GAMEST MOOK マーヴル・スーパーヒーローズ

「X-MEN」に引き続き、斬新なシステムとハデな演出で巷をさわがせているマーヴルがゲーメストムックで登場だ！エリアルレイヴやインフィニティスペシャルなど、超重要事項を詳しく解説＆攻略。技表もCPUも対戦 もなーんでもバッチリ。 マーヴルを知るにはまずムックから。

予価　1380円







GAMEST MOOK
みんなお待ちかねの完全技表がついに公開されるぞ！今までナゾだった技の数々が明らかになるのだ!! こいつぁ要チェックだよね。さらに、CPU・対戦基礎やシステム解析等々、バイパーズファンにはこたえられないシロモノだ。とりあえず買っといてソンはないぞ、マジで。
CROCKPOT
ゲーメストムックVol.26
ファイティングバイパーズ
戦術マニュアル
2月8日(木)発売予定
予価　980円
©SEGA 1995

ゲーメスト10周年記念特別企画

# 第1弾!!

## ゲームメーカー開発者特別対談

そう!今年の春でゲーメストは10周年を迎えるのだ!新声社創設25周年でもあるこの'96年、ゲーメストでは大特集をドンドン行っていく予定。その第１弾が、この「ゲームメーカー開発者特別対談」。
カプコンのストⅡシリーズの総指揮者・岡本吉起氏とセガのバーチャの生みの親・鈴木裕氏の熱い対談、果たしてどんな会話が飛び交うのか…。

株式会社カプコン
アーケード製作部

**岡本吉起氏**




©CAPCOM

VS

株式会社セガ・エンタープライゼス
アミューズメント研究開発本部

**鈴木裕氏**



©SEGA

# 次号にて掲載!

乞うご期待!!

ステージ4までCPU攻略!

# 電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

™



全キャラのCPU攻略、そして
謎のVR(?)もシルエットだけ公開!

ステージ4までのCPUVR.(バーチャロイド)を紹介

## CPU戦紹介

今回紹介するのはCPU戦。
ステージ4までのVR.をビシッと教えよう。

担当:バーチャロンチーム 文:SHO

そろそろ各地のゲームセンターに顔を出しつつあるバーチャロン。君はもうプレイしたかな?

今回はCPU戦をステージ4まで紹介して、各バーチャロイド別にワンポイントアドバイス的なものをやっていこうと思う。

### まずは慣れよう

レバーを2本使ったこのゲームは、操作を覚えるのが大事になってくる。

最初に登場するバーチャロイドはそんなに強くないので、いろんなことを試してみることができる。

それではステージ4までのバーチャロイドを紹介しよう。

●テムジン

コインを投入し、ゲームを始めると、最初に戦うことになるのがテムジンだ。ステージ1は練習ステージといった感じになっていて、相手のテムジンはあまり攻撃はしてこないようになっているので、いろんなことを試すことができるぞ。

中でもダッシュ攻撃や、ジャンプ攻撃、ダブルロックオンしたときの接近戦などは、自分の使うバーチャロイドがどのような攻撃をするのかをしっかりと把握しておこう。慣れてきたら、しゃがみ攻撃などの練習をするのもいいだろう。



このステージは練習。相手はテムジンだ!!


あまり動かないのでいろいろ試そう。

●バイパーII

ステージ2は飛行性能の高いバーチャロイド、バイパーIIの登場だ。

本来ならば、空を自由に飛び回るバーチャロイドだが、あまりジャンプをしてこないため、このステージも練習をすることができる。

だがその内容は、テムジンよりは動き回るので、動く相手に攻撃する練習になるだろう。

バイパーIIは動きが速いので、しっかりついていけるようになれば本物だ。



ステージ2の開幕は障害物の上から始まる。


本気のときは空を飛ぶのだが…。

●ドルカス

ステージ3になると本気で攻撃してくる相手が登場する。

重量級であるドルカスは、動きはニブイが、攻撃力が高いのが特徴だ。

中でもドルカスの必殺武器であるファランクスは注意しなくてはならない攻撃だ。

全体的に動きは遅いので動きの速いバーチャロイドであればダッシュ攻撃でガンガン押していきたい。



ステージ3でまともな戦いになる。


ファランクスはヤバイ!!

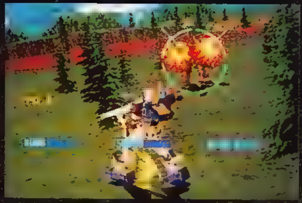
●ベルグドル

重量級が続いて登場するが、ここはマップがやや特殊で自然の中で戦うことになる。

大体はドルカスと同じだが、ベルグドルには強力なミサイル攻撃があるので注意したいところだ。このミサイル攻撃をかわして攻撃するのが、ベルグドルを倒すカギになりそうだ。



緑の多いのが、このステージの特徴だ。


ミサイルは最大4連射する。

# 対CPU戦攻略&ステージ4まで！

ステージ4までの攻略だが、テムジンの攻撃方法をすべて覚えるつもりでCPU戦をやってみてくれ！
担当：SHO




## 対テムジン

ステージ1の相手は、自分



ビームソードの練習をするのがいいだろう。

と同じ能力を持ったテムジンだ。しかし、練習ステージともいえるこのエリアは自分が動かすテムジンの敵ではない。思いきり、相手のテムジンをたたきつぶしてやろう!!

このときに攻撃方法の練習を忘れずに！

## 対バイパーII

テムジンを倒したあとに、また同じようなバーチャロイドを相手にすることになる。相手の名はバイパーII。空中戦を得意とするバーチャロイドなのだが、練習ステージっぽいこの面も、あまり攻撃はしてこない。



動きは速いので、ダッシュ攻撃の練習をしよう。

ダッシュ攻撃などの練習をしていれば問題なく倒せるハズだ！

## 対ドルカス

ステージ3にきて、ここから相手がバリバリ攻撃してくるようになる。

今までの相手と同じと思ったら大間違いだ！ここからはステージ2までで練習した攻撃方法で戦わなくてはならない。幸い相手は遅いので、ダッシュ攻撃をメインに使えばOKだ。



ドルカスは、ファランクスと、鉄球に注意！

## 対ベルグドル

実弾武器がメインのベルグドルは、強力なミサイルを4連射してくるやっかいな相手だ。

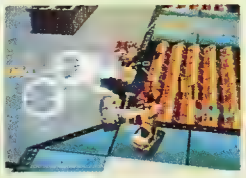
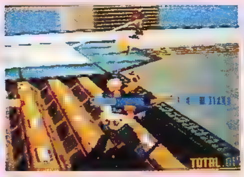
しかし、このミサイルが発射されるまでに、ちょっとしたタイムラグがあり、この間に攻撃をするのが最もいい攻撃方法だといえるのだ。



このミサイルを撃つスキに、攻撃だ！

ステージ4までは練習ステージの要素があるので、簡単にクリアすることはできる。しかし、このステージ4までの練習によって、後半のステージクリアの道が開けるので重要になる。テムジンは基本性能が高いので、使い方を覚えればクリアは近い！

## テムジン攻撃マニュアル

| | ダッシュ | | ジャンプ | しゃがみ | 立ち |
|---|---|---|---|---|---|
| 右手 |  前方ダッシュで攻撃が変わる。2発の弾が出てかなり使える。 |  一番使う攻撃。しかし硬直が気になる。 |  4発弾を撃つ。飛んだらとりあえず、この攻撃で！ |  2発しかでないが、弾のスピードは速い。 |  ビームライフルの単発打ち。意外とダメージは多い。 |
| 左手 | |  ダッシュしてボムを投げるが、目くらましに使う程度。 |  ジャンプボムは使わないでいいだろう。 |  障害物を飛びこすので、どんどん使おう。 |  ボムをポイッと投げる。相手の起き上がりに有効。 |
| 両手 | |  ビームカッターは相手の弾を打ち消してくれるので使える。 |  ビームカッターを撃つが、カッターが縦になる。 |  ライデンのレーザーなどをしゃがんでよけることができる。 |  ビームカッターが飛んでいく。ホーミング性能は高い。 |

テムジンは、ダッシュ[illegible]イフルはメインの攻撃となる。

その他にビームカッタ[illegible]んでいくのが非常に強い。

[illegible]一番使える。

障害物の後にいる相手をいぶり出すのに使える攻撃なのでどんどん使っていきたい。

## 対CPU戦攻略！ステージ4まで！




対CPUにおけるバイパー2の基本戦法は3つ、いずれも対戦でも利用できる効果的なテクニックなのでぜひとも身につけてほしい。

●テクニック1：ひたすらバルカン。↓斜め前方7WAYミサイルorホーミングビーム。

●テクニック2：7WAYミサイル↓横ダッシュホーミングビーム。

広けた場所に敵が姿を見せたら7WAYミサイルをばらまき、すぐに相手と同じ方向へ横ダッシュホーミングビーム。障害物を無視してダッシュの硬直を狙うことが可能だ。

●テクニック3：ホーミングビーム↓前方ダッシュ7WAYミサイル。

こちらはテクニック2とは反対に、障害物に隠れた敵をホーミングで誘い出し、正面集中型の前方ダッシュ7WAYを叩き込む。



転ぶか弾切れまで当て続ける。横移動＋旋回がポイント。

### ステージ1

適当にやって勝ってしまうのはもったいない。テクニック1〜3を練習しておこう。



物陰に向かって撃つ。相手の動きをよく見ておこう。

### ステージ2

やたらと飛びまわるバイパーIIではあるが、適当にダッシュ攻撃をしているだけでも楽勝。

### ステージ3

開幕はダッシュ7WAYが安定。ドルカスが障害物の裏に隠れているようならテクニック3を、そうでないなら1を使っていこう。ファランクスの直後はほぼ確実にハンマーが来るのでまとめてかわし、7WAYを叩き込もう。



このぐらいの間合いで戦おう。この後はハンマーがくるぞ。

### ステージ4

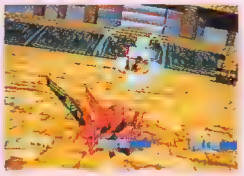
ベルグドルのミサイルは遠くなるほどよけずらくなるので、テクニック1メインで戦うのがベスト。

ミサイル発射ポーズは見えたら即、斜め前方ダッシュからの、7WAYorホーミングビームを叩き込もう。



丘の周辺では横ダッシュホーミングビームがいいぞ。

## バイパーII攻撃マニュアル

| | ダッシュ | | ジャンプ | しゃがみ | 立ち |
|---|---|---|---|---|---|
| 右手 |  当てても硬直に反撃される。とどめ以外には絶対使うな。 |  高速連射になる前ダッシュバルカン。近距離で当てろ。 |  真下方向には射てないので、逃げつつ使おう。 |  発射後のコッキング動作は完全な隙。使う必要全くなし。 |  ボタン押しっ放しで連射しながら移動できる。主力武器だ。 |
| 左手 |  正面→ダッシュ方向へとミサイルをばらまく。覚えろ。 |  1発毎に相手を狙いなおすのでまとめて当てやすい。強力。 |  当てにくく威力もないのでイマイチ。後ダッシュも同様。 |  立ちよりホーミング性能が高い。開幕で使うと効果的。 |  完全な牽制用武器。この後の相手の行動を見極めろ。 |
| 両手 |  近くの敵には当たらない。遠距離専用武器だ。 |  水平に高速で飛んでいくため強力。最もかわしにくい武器。 |  ホーミング性が高く、弾速も速いので近距離向き。 | 主力はあくまで立ちバルカン。中途半端にばらまかず、転ぶまで当て続けること。また、バイパーIIのダッシュ攻撃後の硬直の長さは致命的。転ばせないと、くらいつつ硬直を狙われるはめに…。 |  放物線を描き、障害物を越えていくが、やはり牽制向き。 |




## 対CPU戦攻略!ステー[illegible]!

1〜4面までの前半戦は意外にも楽なドルカス。でも、気は抜くなよ〜。

担当：KAL

### VSステージ1 テムジン

他機体の各担当も同じことを言っていると思うが、1面の敵、テムジンは弱い。



割と重要な前方向ダッシュ右攻撃。このへんで練習しとくか?

きちんと照準をつけて撃ち、ダッシュビームなどはしゃがみダッシュで回避する、という基本を守って動けば、まず大丈夫だ。いろいろと試してみるのにいい相手だ。

### VSステージ2 バイパーII

1面のテムジンと比べると、とたんにまともな動きをするようになる2面のバイパーII。

とはいえ、向こうからキツイ攻撃を仕掛けてくることはあまりないので、心配は無用。



普通に横移動しながら火柱をバン、バンと撃っていくのも良。

CPUバイパーIIは、攻撃よりも逃げている時間のほうが長いので、ここでは、素早く逃げ回る相手に攻撃を当てる練習をしていこう。

特に、ダッシュファランクスとダッシュファイアーボールの経験値を貯めておくと、後がラクだ。

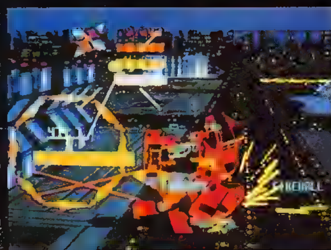
### VSステージ3 ドルカス

いきなり難しくなるステージ3。相手は同タイプのドルカスだ。

CPUドルカスは割とゴリ押し気味に、ダッシュを多用して攻めてくる。

初めての人は戸惑うかと思うが、このステージでは貴重な情報を得られるので、集中して頑張っていこう。

その貴重な情報とは、自機ドルカスの長所と短所だ。CPUドルカスの放ってくるファランクスの火柱のスキ間に入ったり、障害物に隠れているときにくるハンマーの軌道など、よく見ておこう。



建物の陰からファイアーIIのちに向きをかえて鉄球。基本。

### VSステージ4 ベルグドル

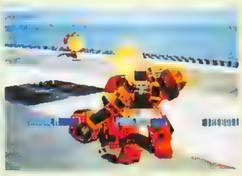
障害物がないに等しく、ドルカスにとってはやりにくい面だ。建物の向こう側へファランクスを放ち、逃れて出てきた敵機にハンマー、というお得意戦法は使えない。

CPUベルグドルは決して近づいてこないので、遠くで誘導ミサイルを打つところめがけて、鉄球を投げていこう。ダッシュ攻撃は控え目に。



ダッシュ攻撃するとしたら、誘導ミサイルを避けているときだけ。

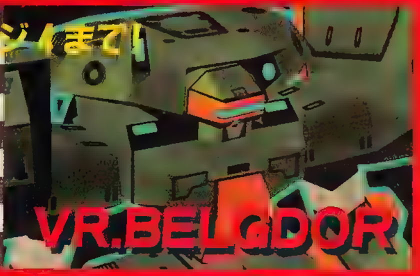
## ドルカス攻撃マニュアル

| | ダッシュ | ダッシュ | ジャンプ | しゃがみ | 立ち |
|---|---|---|---|---|---|
| 右手 | <br>後ろ方向ダッシュ火球は、一直線で4連発。使えない。 | <br>横方向ダッシュ火球は、3WAY。信頼度は高いぞ。 | <br>3WAYのジャンプ火球。ファランクス・J火球の連携で。 | <br>しゃがみファイアーボール。ノーマルとの差はあまりない。 | <br>横移動などをしながら、バン、バン、と断続的に出すといい。 |
| 左手 | 相手武器のバリエーションが豊富なのがドルカスの特徴。それぞれを使い分ければ必ず戦力UPする。前方向ダッシュ火柱は攻撃時に、横方向1は攻撃を回避しながら…といった具合だ。 | <br>前後ダッシュでは低く、左右ダッシュでは遅く飛ぶ鉄球。 | <br>写真はノーマル鉄球だがジャンプ鉄球は球速が異様に遅い。 | <br>しゃがみ鉄球は超高速！ロックしていれば急カーブするぞ。 | <br>相手が跳んだとき、ダッシュしたときなど、スキを狙え。 |
| 両手 | <br>横ダッシュファランクスは、一本ずつ奥へ伸びる。使える。 | <br>前方向ダッシュファランクスは割と使える。 | <br>中央が安地でない、ジャンプファランクス。隙間が広い。 | <br>この全弾が、上空で爆発してしまう…。対空なのだろうか。 | <br>この後、火柱が広がりながら伸びていく。しかし中央安地。 |

## 対CPU戦攻略!ステージ4まで!

障害物の少ないステージ1、2、ステージ2で攻撃に慣れ、ステージ3、4で相手の攻撃を障害物を使って防ぐ方法を覚えていこう!

担当:するする




### VSステージ1 テムジン

ファーストステージの相手は足の速い系のテムジン。苦手とする部類だが、賢い動きをしてこないため、優位に戦闘を展開することができる。

闘いの展開としては、テムジンとの距離をとりながら、ナパームを撃っていき、逃げていくところにミサイルを当てにいく。

接近戦で斬り込むのもOK。


ここまで弱くなくてもと思うくらいテムジンは楽。

### VSステージ2 バイパーII

障害物の多いこの面での相手はバイパーII。これまた足の速い系。だが、ナパームで相手を動かし、逃げていくところにミサイルを当てにいく。

この面では、障害物を利用し、その陰からしゃがみミサイル撃ちと、相手の弾を消すことも覚える。

開幕すぐにナパームを撃つと当たりやすい。


障害物の上からスタート、いきなりナパームで!

### VSステージ3 ドルカス

意外に嫌なのが同じ足の遅い系の相手。まず最初に当たるのがこのドルカスだ。

非常に強力な武器を持っているため直撃は危険。スタートしたら、外周に近いところにある障害物の陰へ移動する。

移動できたら、その陰からナパームを撃ち、しゃがみミサイル撃ちで押していく。

ホーミングしてくる鉄球を障害物で防ぎ、ファランクスの直撃をかわす(障害物をはさんでの接近戦では難しいが)ようにしていこう。


すぐ建物のある位置へ。そしてそこからナパームとミサイルで。

### VSステージ4 ベルグドル

同VRの対決となるステージ4。その戦うフィールドは障害物がないフィールド。そのため、弾消し等ができない。実力でよけるしかない。

だが、よ〜くフィールドを見ると、少し盛り上がったところがある。この高低差を利用し、相手のミサイルを防ぎナパームでプレッシャーをかけ、しゃがみミサイル撃ちでダメージを与えていこう。

注意する点として、その盛り上がった地形を必ず間に入れて向かい合うようにしよう。


ちょっとした凸を利用し、ミサイルを防ぎ、ミサイルを撃つ。

## ベルグドル攻撃マニュアル

| | ダッシュ | ジャンプ | しゃがみ | 立ち |
|---|---|---|---|---|
| 右手 |  ダッシュとジャンプ、ともに最速の連射能力となる。 |  ジャンプしての攻撃は、一番速い連射となる。 |  しゃがみになると、少し間の形で連射が行われる。 |  立ち状態での右手攻撃は、単発なので出るグレネード。 |
| 左手 |  高速移動しながらナパームを投げるという形になる。 |  ただ形としてジャンプする中でポイとナパームを投げる。 |  立ちとはほとんど変わらない。結局立ち上がる形になる。 |  ポイとナパームを投げる形になるのが立ち状態。 |
| 両手 |  これもダッシュしながら。移動攻撃という形になる。 |  ミサイルもジャンプという形の中で撃ち出されるもの。 |  低い体勢からのミサイルは、高く撃ち出していく。 |  それほどミサイルは高く撃ち出されない。 |

重火器系の武器を有するベルグドル。どの攻撃を見ても強力なものばかりだが、右手、左手、両手という攻撃方法に、立ち、しゃがみ、ジャンプ、ダッシュという「状態」でいろいろな攻撃形態を作り出すことができる。

右手攻撃を見てみると、立ち状態では単発でしか出ないが、これがしゃがみ、ジャンプ、ダッシュ状態になると連発で撃つことが可能になる。

左手攻撃を見てみると、同じと思う方もいると思う。まさにその通りで、あまり変化がないということがわかると思う。

両手攻撃を見てみると、しゃがみ状態のみ上空へ撃ち上げるものというのがわかる。

# 対CPU戦攻略&ステージ4まで!

## VR.BAL·BAS·BOW

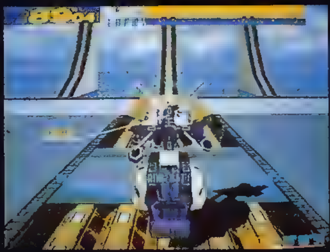
バル・バス・バウのCPU戦はリングレーザーが使える。リングの連射で敵を圧倒せよ。

担当：DS1

### ステージ1

ステージ1の敵テムジンは、ほとんど攻撃をしてこない。すぐに倒すことができると思うが、ここはダッシュ攻撃やしゃがみ攻撃の練習をするのもいいだろう。

速攻で倒すつもりならば、スタート直後リングレーザーの連射でダウンさせ、フローティングマインを起き上がりに重ねつつ接近。テムジンは必ずと言っていいほどダッシュで逃げるので、テムジンを追って前ダッシュリングレーザーで追い詰めていく。

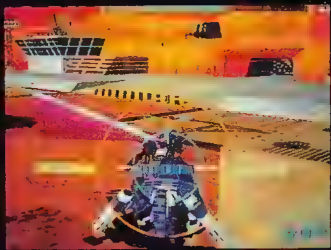


テムジンはダメージを受けるとダッシュで動き回ることが多い。

### ステージ2

バイパーIIも基本的にはリングレーザーを使って攻め立てる。地形との関係から、フローティングマインはあまり有効ではない。もし使うのならジャンプ攻撃で使うこと。

このステージでの注意点としては、ホーミングレーザーに注意することと、無理に接近戦を挑まないこと。いたずらに接近していくとソードでバッサリと斬られてしまうぞ。



ゴリ押しで戦っているといきなり斬られてしまうこともある。

### ステージ3

CPU戦は、このドルカスからが本番と考えていい。適当に戦っていると、間違いなくハンマーかファランクスの容赦ない攻撃を受けることになる。

ドルカス戦では、とにかく距離を置くことが重要だ。離れてさえいれば、それだけハンマーやファランクスがかわしやすくなるからである。ファランクスは射程外に逃げ、ハンマーはダッシュで回避するようにしよう。



十分に距離が離れていればハンドビットも有効だ。

### ステージ4

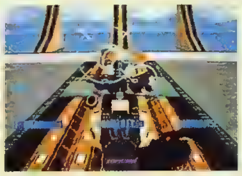
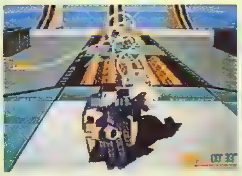
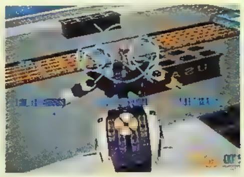
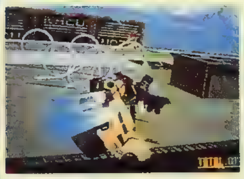
ベルグドルに対しては、離れて戦っていても攻撃がほとんど当たらない。かといって近づこうとしても、ダッシュで簡単に逃げられてしまう。

ここではミサイル発射後の硬直を狙って、ダッシュでミサイルをかわしながら攻撃する。付かず離れず、相手の移動を後追いする感じで戦うとうまくいくはずだ。



ダッシュを使ってうまく立ち回ることが対ベルグドルの必勝法。

## バル・バス・バウ攻撃マニュアル

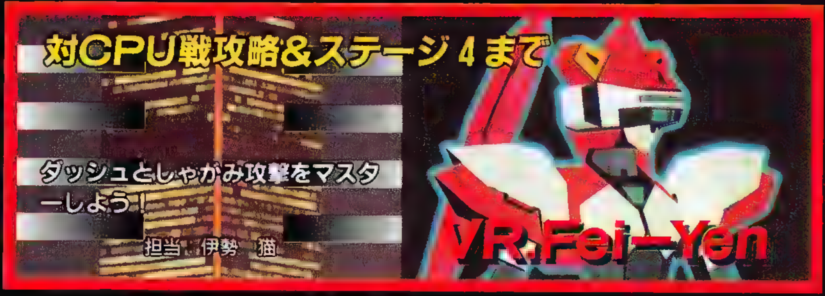
| | 立ち | しゃがみ | ジャンプ | ダッシュ |
|---|---|---|---|---|
| 右手 |  集中的に当てていけばダウンさせることもできる。 |  前方上空にリングレーザーを撃つ。使い所は限られるかも。 |  リングが2WAYになるものの連射をすることはできない。 |  左右のダッシュに限り3WAYのリングレーザーに変化。 |
| 左手 |  Fマインを発射するまでが多少遅いので注意。 |  3発同時発射する。しゃがみを使うときは常にFマインで。 |  相手と接近している状況で真上から撃つと効果的。 |  建物のないフィールドならFマインをばらまきまくろう。 |
| 両手 |  威力的にはノーマルのハンドビットが一番減る。 |  ヒットからFマインを大量に落とす。回避されやすい。 |  レーザー発射中も相手を常に狙っていく。 |  バックダッシュ中のハンドビットはリングレーザーを撃つ。 |

リングレーザーはバル・バス・バウの中で一番重要な武器。攻撃のみならず、防御にも使うことのできるマルチタイプの武器と言える。

使いすぎのエネルギー切れに注意したい。

立ち状態で使用すると、連射もできず撃つアクションも大きいフローティングマインも、ジャンプやしゃがみから撃てば複数発同時発射できる。チャージの心配はないので積極的に撃っていこう。

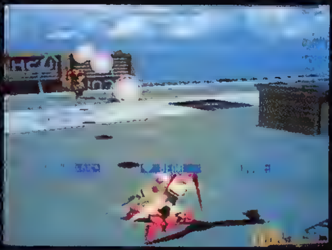
ハンドビットは切り放すと元の機体の状態により、4種類の異なる攻撃を繰り出すことができる。特に、ジャンプからのハンドビットは8連射のレーザーで非常に使い勝手のいいものになっている。




前半ステージでは、まずダッシュの制御に慣れていこう。

## ステージ1

練習ステージともいえる！


しゃがみハンドビームは、かなり有効なので練習しておこう！

ステージ目では、CPUテムジンはほとんど攻撃してはこない。このステージでやっておくべきことは、特殊攻撃ともいえる「しゃがみ攻撃」の入力やダッシュ距離の確認。早く倒さずに、これらの操作に十分に慣れておこう。

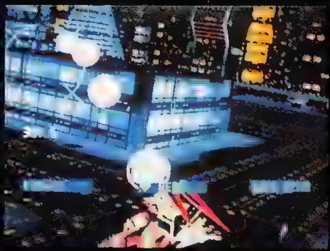
## ステージ2

スタート直後に障害物の上に乗って始まるバイパーⅡステージ。障害物が多く、ダッシュを小刻みに繰り返していかないと、すぐに止まってしまう。基本的には、1ステージと同様にさほどきつい攻撃をCPUがしてくることはないが、弾道軌道で飛んでくるホーミングビームのダメージ量は高いので、しっかりと横方向ダッシュを使って回避するようにしよう。


とにかく跳び回るバイパー2。着地点へと回り込んで攻撃だ！

## ステージ3

このステージのCPUドルカス辺りからが、いよいよ本番といった感じの攻撃をしかけてくる。対ドルカス戦で最も注意すべき点はハンマーによるホーミング攻撃と、ファランクスによる広範囲の攻撃。特に前者のハンマー攻撃の誘導性能は非常に高いので、十分に引きつけておいてから横方向へとダッシュしないと当たってしまう。ファランクスに関しては、バックジャンプや後方ダッシュを使って回避していける。とにかく冷静に相手の攻撃を見ていこう。

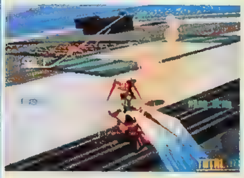
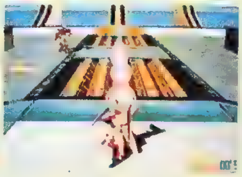
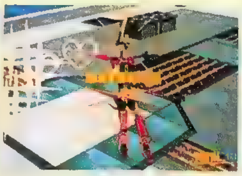

壁に隠れたりされたら、しゃがみハンドビームで燻り出そう！

## ステージ4

今回のラストは、CPUベルグドル。このステージには障害物がないので、おもいきりダッシュ攻撃を使っていける。重装備な分だけ、足が遅い相手に対しては常にダッシュを使い、側面（相手の視界外）へと回り込むように戦っていこう。ただし、ベルグドルのミサイルは誘導性能が高いので、ドルカスのハンマー同様に十分注意すること。


誘導性能の高い攻撃は十分に引きつけてから、横ダッシュ！

## フェイ・イェン攻撃マニュアル

| | ダッシュ | ジャンプ | しゃがみ | 立ち |
|---|---|---|---|---|
| 右手 |  ダッシュ中は8方向どれでも4連射してくれるのみ。 |  立ち状態よりも早い連射でエネルギー切れまで高速連射。 |  山なりの軌道で4連射してくれる。誘導性能も高いぞ。 |  エネルギーが切れるまでトリガー引きっぱなしで連射可能。 |
| 左手 |  ダッシュ中も2連射してくれる。うまく使おう。 |  ジャンプ中は単発のみ。♡ビームのほうがいいか？ |  高速で2連射しれくれる。かなり使えて誘導性能も高い。 |  エネルギーMAXから2発射てるが連打が必要。 |
| 両手 |  通常とは違い、山なりの軌道では飛ばない。使えるぞ！ |  ジャンプ中も単発のみ。着地のスキも大きくなるぞ！注意！ |  ♡ビームにはしゃがみはない。ちょっと残念…。 |  とにかく、発射するまでが長い。使い所を考えて使うこと。 |

ハンドガンは立ち状態であってもトリガーを引きっぱなしにした状態で連射してくれる。しゃがみ射ち以外は相手に対して直線的にホーミングしていくが、しゃがみ射ちのみ山なりの軌道で飛ぶ。

ボウガンビームはフェイーイェンにとっては必殺技的な武器だ。ホーミング性能もそこそこ高いのでジャンプした相手に対して、また着地のスキにと使うポイントを決めてうまく使っていこう。

攻撃力の低いフェイーイェンにとって最高出力の武器が♡ビーム。しかし普段は出のモーションが長く障害物の陰などから使ってやらないと相手のいいマトにしかならないので注意すること。




アファームドには強力な飛び道具がないので、対CPU戦も接近戦を中心に戦っていく。よって、ちょっと辛い攻略になってしまった。

## ステージ1

さすがステージ1だけあって、めちゃめちゃ簡単。スタートと同時にビームトンファーを使えば、まずヒットするので、これで体力の6割近くを減らせる。あとは、煮るなり焼くなり好きにしてよし。


スタートと同時に、トンファーを狙え！

## ステージ2

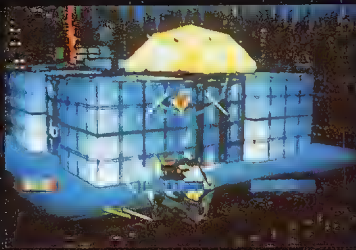
ステージ1と同じく、負ける要素はほぼない。相手がバイパーⅡだけあって、トンファーの一撃をヒットさせれば、体力の9割近くを減らせるからだ。トンファーをヒットさせるのは簡単なので、ガンガン狙っていこう。


トンファーを当てるだけで、勝ちは確定だぞ。

## ステージ3

ここからが、結構きつくなってくる。その理由は、中間距離からのトンファー攻撃がほとんど当たらないからだ。よって、ここから先は、戦い方を変えていく。

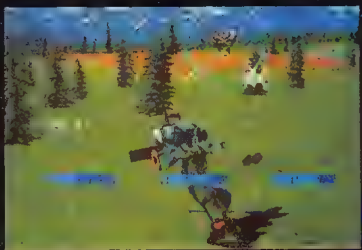
このステージは障害物が多いので、障害物越しのしゃがみ手榴弾攻撃が有効だ。この攻撃は普通の手榴弾と違い、障害物を越えることができるのだ。これを確実にヒットさせ、ちまちまと体力を減らしていこう。ただし、ドルカスのファランクスには注意。ファランクスも障害物を突き抜けてくるので、やられないようにしよう。


障害物に隠れて、しゃがみ手榴弾を使うのだ。

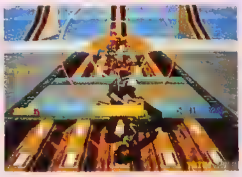
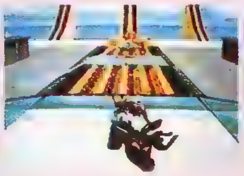
## ステージ4

やはり、ここも辛い。さらに、障害物がないので、ドルカス戦の戦い方はできないのだ。勝つには、手榴弾とジグザグ歩きで、ミサイルを避けながらショットガンを撃ち、近づいて格闘戦に持ち込むしかない。

接近戦ではトンファーは狙わず、右攻撃でダメージを与えていくようにしよう。トンファーは、接近戦でも避けられることが多いのだ。


ジグザグ歩きで、ミサイルを避ける。できないと辛いぞ。

## アファームド攻撃マニュアル

| | 立ち | しゃがみ | ジャンプ | ダッシュ |
|---|---|---|---|---|
| 右手 |  ショットガン。移動しながら使うことが多い。 |  上に向けて撃つのだが、誘導性はまったくない。 |  ジャンプして撃つだけで、とくに特殊な効果はない。 |  横ダッシュは散弾になり、前ダッシュはまとめて発射する。 |
| 左手 |  手榴弾。着弾すると爆発し、ダメージになる。 |  投げた後、少し転がってから爆発する。 |  これも同じ。特殊な効果はないので、使用しないだろう。 |  非常に小さな爆風が出るだけで、使い道は不明。 |
| 両手 |  トンファー。中間距離で使うと、ダッシュして殴る。 |  まったく移動しないので、接近戦で使えると効果的。 |  カッコよく発射するのだが、使い道はない。 |  ビームを発射するが、あまり使うことはないだろう。 |

接近戦を得意とするアファームドだが、意外と飛び道具にも多くのバリエーションがある。しかし、そのほとんどは格闘戦をするための補助でしかないのだが…。

右手武器のショットガンは、相手の動きを止めるために使う武器だ。また、ジャンプ攻撃は確実に相手の方向に飛んでいくので、相手が見失ったときに使ってみよう。

手榴弾は、攻撃を当てる[illegible]

て、あまりない存在だ。特に、しゃがみ手榴弾は移動しながらの唯一の攻撃だ。

トンファーは、接近戦で使うと飛び道具になるが、非常に弱いので、まず使うことはないだろう。

# VR.RAIDEN

## 対CPU戦攻略&ステージ4まで！

レバー操作によっていろいろ変わるライデンの武器。すべて覚えてCPUでロケテストだ。

担当：キャサ夫

### ステージ1 テムジン

対人戦だと、スタンダードなキャラなので戦いづらい"テムジン"。でも、やっぱりCPUの1面ともなると弱い弱い。

テムジン相手の場合は大抵負けることはないので、一撃レーザーは狙わず、いろいろある武器を上手に使えるよう練習してみよう。

ここでは、しゃがみ撃ちが難しいので、その練習をおすすめするぞ。



戦う気のないテムジン。しゃがみ撃ちの練習だ!!

### ステージ2 バイパーII

1面とは違い、多少攻撃を仕掛けてくる"バイパーII"。

基本的に負ける気はしないので安心していい。

バズーカを単発でボンボン攻撃しているだけで勝ててしまう。バイパーIIは動きが素早いので、見失わないように前後左右のダッシュシステムを身に付ける練習をしよう。

バイパーIIのジャンプ攻撃は多彩なので、それを注意しておけばOK。



移動速度の速いバイパーIIは巧みなダッシュで追いつめろ!!

### ステージ3 ドルカス

ここまでくると少し苦しくなってくる。

この面、ドルカスはライデンと似ていて、重量級だ。よって持っている武器も鉄球という、当たると痛い武器である。

試合開始と同時にレーザーを撃つと、必ずと言っていいほどヒットし、体力半分を奪える。残りは単発バズーカを遠目から撃っていれば、負けることはない。



開幕レーザーは必ずと言っていいほどヒットする。重要。

### ステージ4 ベルグドル

4面も重量級のベルグドル。ドルカス同様、開始と同時にレーザーがヒットする。

しかし、そこで油断していると遠間からミサイルをくらってしまい逆転されがちなので注意しよう。

ここでは、ダッシュバズーカ、レーザーがお薦め。

ドルカスは大技を狙ってくるので、攻撃をダッシュでかわし、硬化中のスキを狙うようにしよう。



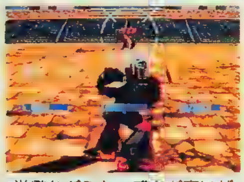
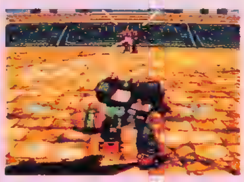
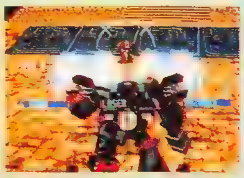
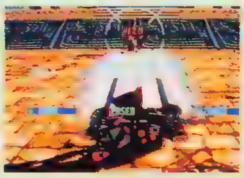
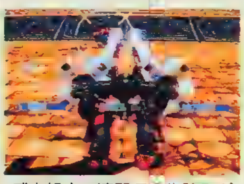
遠間からのバズーカで刻むのが強い。これも戦法の1つ。

## ライデン攻撃マニュアル

さあ、どうでしょう？ この技の数々。

[illegible]

レーザーは立ち・しゃがみは知っての通り一撃必殺技で[illegible]

| | ダッシュ | ジャンプ | しゃがみ | 立ち | |
|---|---|---|---|---|---|
| |  相手の攻撃をダッシュでかわし、硬化中を狙う。これ常識。 |  遠距離戦のときに力を発揮。でも当たらない。追いつめろ。 |  追尾性能が非常に高い。が、飛距離が短いため接近戦で要。 |  単発ながらも、威力が高いバズーカ。多用すべし！ | 右手 |
| |  狭い所に投げ捨て、おびき出せ!! |  ジャンプ時、真下に来た相手を迎撃することが可能。 |  壁越しの相手を直接狙える。使い方次第だ…。 |  追いつめるときの武器として使える。 | 左手 |
|  前方ダッシュレーザーは最弱。フィニッシュ時がベスト。 |  相手の攻撃を回避できないときにレーザーで消す。有効。 |  2回発射するが、威力が低く、ヒットしても倒すことは不可。 |  4本になって幅が広くなる。狭い場での使い方が問われる。 |  威力絶大、遠間での先読みが重要となる。 | 両手 |











# お前を倒す!!

## こうやって乱入！対戦もやろう！

バーチャロンが発売され、すでにプレイされ始めていると思うが、そのプレイスタイルはどんな感じになっているかな。多分、1プレイ代がやや高めに設定されているため、1人でコツコツとCPU戦をやられていると思う。

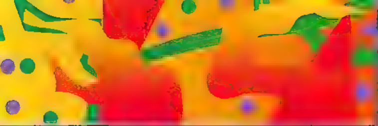
こういった特殊なタイプの操作系を持つゲームでは、まずその操作系に慣れることから始めないといけない。

どんな風にすればVRが動き、攻撃してくれるのかを知ること。そして慣れる。

ある程度慣れてきたらやり込みに入るだろう。




デモ画面でも「乱入可能!!」という表示が出る！見られる？



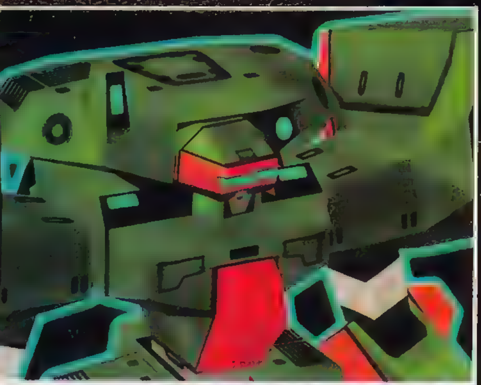
# こいつが悪の根源!?











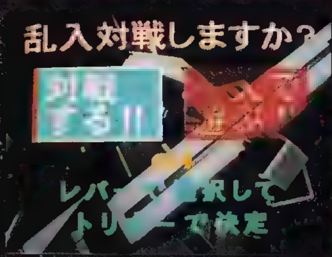
そういった過程があるため、発売当初はあまり対戦が行われないかもしれない。

そんな1人プレイしかしたことのない人たちに対戦もできることを確認してほしい。

バーチャロンにおける対戦も、ほかの対戦ゲーム（格闘もの）と同様に乱入タイプが導入されている。

すでに対CPU戦をやっているプレイヤーがいるところへ、空いているもう一席に座りコインを投入し、対戦か1人プレイのモードで対戦を選択すると、すでにプレイしていたプレイヤーは乱入される形となり、対戦が強制的に成立する。

当然好きなVRで戦えるが、その戦場はCPUのほうでランダムに設定される。




プレイ中の横でコインを投入するとこんな風になる。

壮大なる冒険のはじまり

# SOUL EDGE

## ソウル エッジ



### いよいよ発売だ!
### まずはシステムの復習をしておこう!!

担当：ソウルエッジ・バンド

遂に発売となるシステム11第3弾「ソウルエッジ」。そこで発売直後（直前?）となる今号では、基本操作からシステム全般について確認の意味もかねてのおさらいをしていこう。

#### まずは基本操作から……

ソウルエッジの基本操作系は、1レバー、4ボタン。レバーの入力でプレイヤーキャラクターを操作し、ボタンによりガード及び攻撃を行うこととなる。

レバー入力でのシステム的な特殊コマンド（全キャラ共通）としては以下のようなものがある。

**●ステップ・イン・アウト**（⇨⇨・⇦⇦）

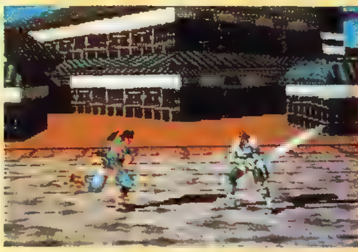
いわゆるショートダッシュのことで、キャラの進行方向にレバーを短く2回入力してやることでステップインが、同様に逆入力でステップアウトをすることができる。



⇨⇨入力でステップインを行い、間合いをつめられる。

**●走る**（⇨➡）

相手側キャラクターと一定以上の間合いを取った状態で、進行方向にレバーを2回入力し、この時2回目の入力を入れっぱなしにすることで走る。



かなり遠くないと走ってはくれないぞ!

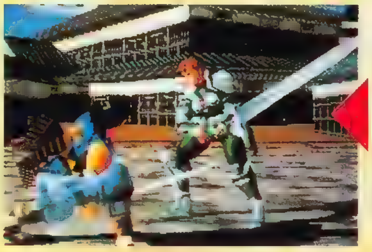
**●奥避け・手前避け**（⇩⇧・⇩⇩）

⇩⇧（レバー下入力後上入力）で画面の奥方向へと相手の縦攻撃などを避ける奥避けが、また⇩⇩と入力を変えてやることで同様に画面の手前へと相手の攻撃を避ける手前避けを出すことができる。

また、両避け動作中に各種攻撃ボタンを押すことで、それぞれに対応した避け攻撃を出すこともできる。



レバー⇩⇧入力で奥避けが…、



レバー⇩⇩入力で手前へと避ける手前避けを行える。

#### ボタンは4つでG・A・B・K

攻撃ボタンは4つあるが、実際にはその全部が攻撃ボタンとなっているわけではなく、

**ガードボタン（Gボタン）**
**横斬りボタン（Aボタン）**
**縦斬りボタン（Bボタン）**
**キックボタン（Kボタン）**

と内側から順に並んでいる。

**●ガードボタン（Gボタン）**

読んで字のごとく相手の攻撃をガードするボタンで、押し続けることで相手の攻撃をそれぞれ立ち状態で上、中段攻撃を、しゃがみ状態で下段攻撃をガードできる。

**●横斬りボタン（Aボタン）**

武器を使った横に広い上段基本攻撃を出すことができ、このボタンによる攻撃は避け動作を行っても当たる。

**●縦斬りボタン（Bボタン）**

Aボタンとは対照的に、上段から相手に斬りつける基本的な中段武器攻撃を出すことができるが、こちらは避け動作を使って避けることが可能。

**●キックボタン（Kボタン）**

A、Bボタンが武器を使った攻撃であるのに対して、足を使った蹴り技全般を出すための攻撃ボタン。武器を使った攻撃ではないので後で説明するガードインパクトで弾くことができない。

A、B、Kボタンはコマンド入力と組み合わせることで、様々な技が出せるようになっているほか、キャラクターごとにA+G、B+Gの同時押しで2種類の基本投げを出すこともできる。



通常投げは各キャラごとに2つ。これはミナのA+G投げ。



こっちはB+G投げだ。これ以外には背後投げも全キャラに。

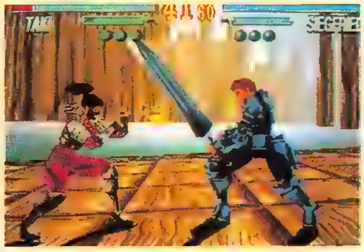
#### ガード耐久力とガードインパクト

このガード耐久ゲージとは、相手の武器攻撃をガードする度に減少していき、これが0となると武器が飛ばされてしまいキャラクターが素手になってしまうといったもの。

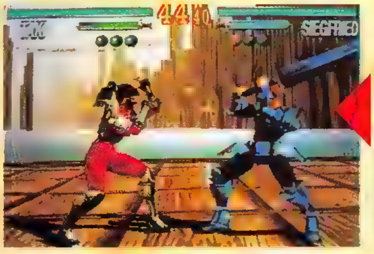
この武器耐久ゲージともいえるゲージがあるため、ガードにたよった闘い方ができず、避け動作やガードインパクトといったソウル・エッジならではのシステムが生きてくる。

さて、このガードインパクトとは通常のガードとは異な

り、相手の攻撃を弾いてスキを作り反撃するといったもので弾かれた攻撃側は一定時間の間、操作不能の状態になる。



通常のガードではガード側にガード硬直があるが…、



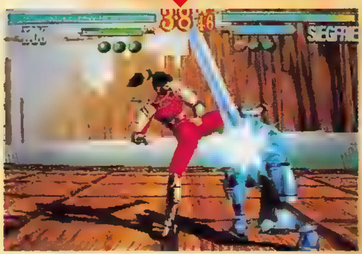
ガチッーとうまくいけば弾ける。

具体的なやり方としては、相手の攻撃をガードする瞬間にGボタンを押すことでキチンと成功すれば相手の攻撃を弾くことができる。なお、ガードインパクトを使ってもガード耐久ゲージは減るぞー

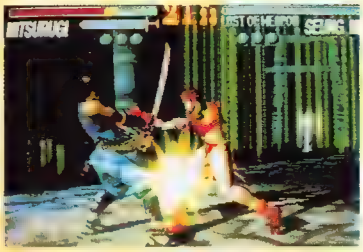
耐久ゲージがなくなり武器を跳ばされて素手になってしまっても素手で攻撃することはできるが、攻撃力は低く、相手の攻撃をガード（武器攻撃のみ）する度に体力をケズられていってしまう。



ガードインパクトで弾いて…、



出の早い技で反撃する。



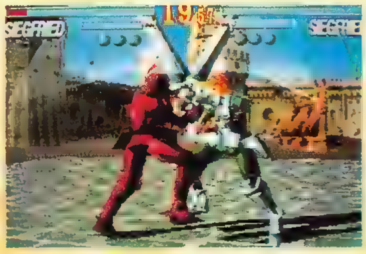
武器がなくとも攻撃は可能だけど…全体的に攻撃力は低め。

**前号ではタキなどは違うと説明しているが、発売版では全キャラ共通のシステムとなりそうだとのこと。**

## 鍔迫り合いとその後の3択

システムでもう一つ忘れてはいけないのが、鍔迫り合いからの攻防。

この鍔迫り合いが発生する条件は2種類あり、一つ目はステップイン中の相手に対してステップインで接触したとき。もう一つは、相手の武器攻撃に対して武器攻撃がぶつかったときに鍔迫り合いが発生するようになっている。



武器同士がかち合っても…、



鍔迫り合いが発生することもある。

ただし、2つ目に関してはこのほかに両者弾けや相打ちなどもあり、狙って出せるレベルではない。

さて、鍔迫り合い状態になると相手と3択のジャンケンをすることになる。図を見てもらえばわかると思うが、相手が上段で攻撃してくると思えば、それに勝てるKボタンを連打していれば勝ち、中段攻撃の出るBボタンを連打していれば負けてしまうといった三すくみ状態になっている。



条件がそろっていないと両者弾けたりもしたりする。

ちなみに、同じボタンを連打していた場合には、通常と同様に、両者弾けや相打ちとなってしまう。

## リングとくれば…

通常は様々な技を駆使して相手の体力ゲージを0とすることで1本となるが、ソウルエッジではリングが各ステージにあることからもわかるとおり、相手をリングから落とすことでリング・アウトとして勝利することもできる。

ただし、自分から落ちることはできず、基本的には相手に文字どおり叩き落とされないかぎり、リング・アウトとはならない。リング際に追いつめられたならば、位置にもよるが、避け動作をうまく使い逃げよう。



自分からリング・アウトは不可。



ダウン技で攻撃すると相手をリング外に叩き出せ…、



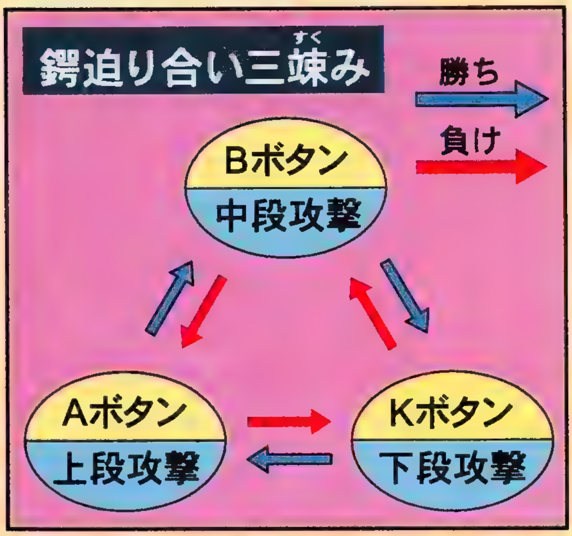

リング・アウトとなってくれる。

全体を通してシステムを流してみたが理解してもらえただろうか？おそらくこの号が出た直後ぐらいには巷のお店でもプレイできると思う。

百聞は一見にしかず。まずは自分自身の目で実際にこのすばらしいグラフィックとオーケストラばりのBGM、そして壮大な世界観をぜひ感じてみてほしい！




キャラ色は、セレクト時にGボタンを押すと選べるぞ！

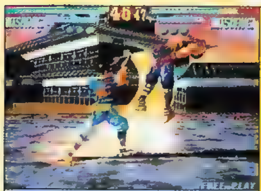


そろそろ出回ってきたソウルエッジだが、インスト技の性能でわかったところを紹介していきつつ、御剣の性能も見ていこうと思う。
　御剣の動きは全体的に速く、刀の振りは、全キャラ中一番といっていいぐらい速い。相手の技をガードして、反撃のできる技であれば、簡単に反撃することができる。
　刀のリーチは短いが、刀を振りながら前に進む技や、一歩ふみ込んで刀を振るなど、刀のリーチの短さを十分カバーしているので、リーチの短さは気にならない。
　相手に与えるダメージは、見かけによらず大きいので、チクチク攻めるより、思いきって攻めても問題はない。
　連携技は、どれも強く、中でも、下段から中段の連携はぜひ使っていきたい。



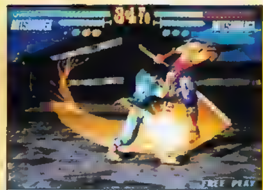
**巴掛　A、A、A**

Aボタンを3回連打すればとりあえず出る技。しかしその必要性は高く、技の出の速さはピカイチだ。



**掛神楽　A、A、B**

巴掛とほとんど同じだが、最後の斬りがBボタンになっているのが特徴で、当たればダウン攻撃のおまけつき。



**空神楽　⇨➡B**

出が非常に速く、当たればダウン攻撃が確実というこの技、おまけに中段でいうことなし。中間距離ではまずこの技で。



**朧神楽　A+B**

斬りボタンを同時に押すと出るのだが、技の出が遅く、いまいち使いどころが見えてこない。



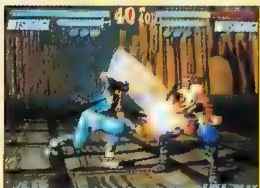
**風穴　⇨B**

他の技が斬るのに対して、この技は突き刺す技。
相手の突進を止めるときには使える。



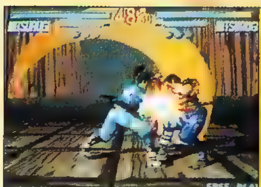
**稲穂刈　⇩K、B**

下段から中段へつながる連続技。初めが下段だけにかなり使える技だが、ガードされると反撃は確定。



**脛旋　⇙A**

回転して下段を斬り払う技だが、モーションが遅くダメージもそこそこで相手も倒れない。使用回数は少ないだろう。



**炎吠　⇨➡A+B**

思いきり振りかぶってから打ちおろすこの技。見た目どおり威力は高い。しかしモーションが大きすぎる。

## 刀の振りは速いぜ!!

# 御剣平四郎

担当：SHO



前回に引き続きインスト技を紹介。今回でわかったことを少しずつ教えよう。

### ●ストーリー

後に"戦国の用心棒"、"孤狼剣士"の別名で戦国に勇名を馳せた若武者。だが、彼とまみえたことのある武将・剣豪からは「鬼神」の如くいわれていた彼も、元々は備前国（岡山）に住む農民であった。

生まれつき体格に恵まれた彼は、その余りある腕力で農作業を誰よりも楽しんでいた。彼曰く「おにごっこに次ぐいい運動」だったらしいのだが、耕しても耕しても蹂躙される田畑をみているうちに、とうとう馬鹿らしくなった。
「……荒らされて苦労するより、荒らし回ってたほうが楽じゃねえか！」
14歳の冬、両親が他界したのをきっかけに、彼は鍬を捨てて刀を取った。彼は地方豪族のもとで剣技を身に付けると、備前の戦国大名浦上氏の「先備（さきぞなえ）傭兵隊」に加わり、そこで「御剣」の姓を名乗るのである。
我流に近い剣技ながら、馬力に任せて敵を薙ぎ倒す様はまさに「鬼神」であり、また農耕で鍛えた足腰は、山城攻略戦にいかんなく発揮される。
無論、相当の戦果を収めた彼がそのまま放っておかれるはずがなく、数度合戦を行う内に「武士として仕えろ」との誘いも来た。しかし、単に"己が力を強い者にぶつけたいだけ"の御剣には全く興味がない。…結局しばらくの後、彼は惜しまれつつ浦上氏の下を去ったのである。
さて、すっかり己の力に自信を持った御剣。さらに自信を深めるべく、あらゆる戦いに参加する勢いで傭兵稼業を開始した。"戦国の用心棒"の異名はこの時期に付いたものだが、このことからも、彼がいかに暴れ回ったかがわかるというものだ。
ところが戦国の世に、御剣すら太刀打ちできそうにない武器が現れてしまった。それは「種子島」こと火縄銃……いわゆる、鉄砲である。

「ナニ、"てっぽう"?そんなに凄いのか、こんな鉄ッポが?」。実物を見せられても御剣には到底信じられなかったが、この「鉄砲」によって、確かに"最強の武田騎馬軍団"が壊滅しているのである。
太刀一本で渡り歩いてきた御剣にとって、これはあってはならない事態と言えた。何とかして鉄砲に勝る何かを見つけないとまずい。鉄砲なんて便利な武器がまかり通ったら、"強い奴を求める旅"を楽しむどころか、こっちが失業してしまうではないか！第一、「鉄砲最強伝説」など、彼のプライドが許すはずがない。

そんな彼の耳に"伝説の剣 そうるえっじ"の噂が流れて来た時、御剣は思わず小躍りしそうになった。それだ！そいつなら、鉄砲なんぞイチコロに違いないぞ！
もともとかなり大雑把な性格の御剣は、とにかく船に乗って世界をくまなく探そうと考えた。船なら、瀬戸内の海賊衆に頼めばなんとかなるだろう……。四国を目指して再び備前国に戻った彼は、美作、安芸を経由して伊予国（愛媛）へと渡る。そして、目前に広がる海を岸壁から望み、彼は力強く頷いた。

――この海の向こうに、俺の求める"そうるえっじ"はある！

### ●ステージ設定

瀬戸内海賊衆（毛利水軍）、能島村上氏の本城・「能島城」。

御剣平四郎が、船を調達するために訪れた村上氏の城。島全体で城をなす"海賊城"であり、補給、軍港、海の関の役割を果たす。
本来は小規模な施設の複合体で形成されていたが、信長の死を隠しきれなかった秀吉の中国征伐が挫折したことにより直接的脅威の去った折を見て、新築城法に基づいた改築を行った。結果「能島城」は、立派な天守閣や多聞櫓などを有する、いわゆる「城」となっていたのである。

御剣来訪の直後にちょうど水軍間の戦闘が発生し、村上水軍は一斉に出陣する。このとき、御剣は「船を出す引き換え」として、城の守備を依頼されたのである。快く受けた彼は、「能島城」にて、しばし旅装を解くこととなった。



レオナルド・ダ・ヴィンチ
（深い意味はありません）

# ジークフリート・シュタウフェン

騎士道精神真っしぐらのジーク君。
君も騎士道を目指してみないか!?

担当：ワイルダーKEI

## ●ストーリー

父の仇を討つべく、無敵の剣を求めて紛争地帯を渡る若き傭兵騎士隊長。父の仇敵は未だ発見できず、またそれに必要な無敵の剣〝ソウルエッジ〟も、無論探し出せずにいた。
早く手に入れないと、父上の無念が晴らせない。早くしないと……。

――「イタリア戦争」遂行により国内が空白化していた〝神聖ローマ帝国（ドイツ）〟内で、「領主」や「富農」の重圧に堪え兼ねた農民たちが一斉に蜂起したことがある。驚いた領主たちは麾下の騎士を召喚し、応えた騎士も傭兵を伴って入城。永久に傷の癒えぬ城塞には再び軍旗が翻り、反対に緑絶えぬ村々にはたちまち業火が吹き荒れようとしていた。
そもそも「騎士道」とは「貴族や領主にのみ適用されるもの」である。従って多くの騎士たちは、当然領主を守るために闘ったのだが、一部の騎士は「真の騎士道において忠誠と正義とは別問題である」と解釈する。つまり彼らは、仕える主に反旗を翻し、配下の農民たちを護るべく果敢に闘ったのだった！
帝国辺境に本拠を置く騎士の3男・フレデリックもそんな騎士の一人である。
1年で終息すると予想された戦は、頑強な抵抗から長期化した。その間に農民側の諸騎士は相次いで合流、城塞都市〝オーバーゲッツェンベルク〟を拠点と定め、歓呼の中を入城する。そして入城から数日を経た晩、フレデリックは娼婦マーガレットと知り合い、一夜限りの契りを交わした。…確かにその時は「心身を癒やすため」だけの関係であった。だが、彼女が我が子を生んだことを知らされた時、「自分は彼女を本気で愛していたのだ」と悟る。
早速彼は最愛のマーガレットと我が子を呼びよせた。そして息子を抱き上げると、万感の思いを込めて「ジークフリート」と名付けたのだった。

名を授かってより数年。常に〝優しい騎士〟として剣技を教えてくれた父は、もういない。「農民蜂起の戦」の終結後再度皇帝に召喚された父は、再会をマーガレットに約束すると、「帝国騎士」として他国遠征に旅立ってしまっていたのだ。だが、女手一つで息子を育てるには、かの国内情勢はあまりに過酷すぎた。
母の眼差しが注がれなくなるにつれ、彼は次第に良からぬ者と徒党を組み、恐喝、強盗などを生き抜く手段に選ぶようになる。そして彼が「黒い風（シュヴァルツヴィンド）」と恐れられた〝盗賊集団〟の頭領となるのにも、さして時間はかからなかったのである。
「聞け!! 今日は、いつもより多くの収穫が望めそうだぞ！」
襲撃を前に逸る手下に、頭領ジークフリートは狙う〝獲物〟の説明をする。
「今夜、遠征先から逃げ帰った『腰抜け騎士』の隊列が、我らの集うシュヴァルツヴァルト（黒い森）を通過するという情報が手に入った。女はいないが、奴らの装備は町で食い物に化けるぞ。いいか、気合入れてかかれ！」
敗軍の将率いる隊列が森に差しかかったとき、盗賊共は一斉に獲物目がけて襲いかかった。無論疲労の極みにある騎士など彼らの敵ではなく、勝負は呆気なくついてしまう。そして仕上げにジーク自ら、自慢の「ツヴァイハンダー」で騎士隊長にとどめをさし……落ちた首を高々と月光にかざしたジークの勝鬨は、しばらくして慟哭の悲鳴に変わった。

嗚呼、彼はもっと早く思い出すべきだった…優しき帝国騎士・フレデリックの面影を。
……おのが手で我が父の命を絶ったという事実！ジークがそれを現実の物として受け入れるには、まだ、若過ぎた。咆哮をあげながら森を徘徊した彼が我に返ったときには、もはや「逃避」という狂気にすがるほかに道がなかった。そして彼の記憶はその日から、〝父は誰かに殺されたのだ〟と頑なに思い込むことで歪められたのである…。
今日も彼はいるはずのない「父の仇敵」を倒すため、噂の無敵の剣〝ソウルエッジ〟を探す戦闘に臨む。早く手に入れないと、父上の無念が晴らせない。早くしないと…。

## ●ステージ設定

傭兵ジークの参加する、ドイツ南西部における「オストラインスブルク城攻略戦」
独立騎士ステファンと、アンドレ候の帝国内における戦争。ステファンの居城は一見城塞都市と錯覚するが、単体の城で、4重の城郭は片面半径3キロを超える。このため過去の攻城戦ではびくともしなかったが、「兵士突入戦」ではなく、巨大砲撃兵器により城郭を飛び越し、直接本営を壊滅せしめるアンドレ候の戦術の前に、遂に屈しようとしていた。

小さいけど重量級…といった雰囲気なのが、このジークフリート・シュタウフェンだ。
他のキャラと比べると技の出が遅いが、それだけに威力が高い。
近距離ではキックで牽制しつつ相手をガードさせ、そこから上・中・下段と斬り攻撃を振り分けていくようにしたほうがよさそうだ。
また、ジークの突き攻撃はとてもリーチが長いので、間合いを離しつつ出すと効果が発揮できそうな感じがする。
ジークというキャラは、スピードの遅さをどうカバーしていくかがカギになるだろう。これで素早いキャラだったら、超恐ろしいキャラになっただろうな。

### アーマーブレイカー　B、B、B



2発まではしゃがみガードできなくて、3発目は下段攻撃になる。2回振り降ろしてから最後に剣を振り上げる技。

### スラッシュクロス　A、A、B



横振り攻撃2発からの縦斬り攻撃で、3発目はしゃがみガード不可。さすがに、この技の出は遅いほうだ。

### ピースイングストライク　⇨B



剣を前に突き出す技で、しゃがみガードは不可能。リーチはかなり長いぞ。

### バスターグラウンダー　B、⇩A



上段から下段攻撃に移行する技。が、1発目から2発目の動作に移るまでの間が長いので、この合間に反撃されてしまう。

### フライングエッジ　⇨➡A+B



フライングニーキックのキックが、剣になったような感じで、ダウンしている相手にもヒットする。

### フェイタルドライブ　⇦⇦B、B



ジャンプしながら剣を振り降ろし、2発目は上に振り上げる。ダウンしている相手にも当たる（相手がボーッとしていればの話）。

### アップトス　⬇A+G



ちゃぶ台返しという表現がとても似合う技で、しゃがみガード不可の中段攻撃だ。相手に近寄らないと始まらないぞ。

### クイックスピンラッシュ　⇨A



基本的には普通の横斬りと同じ上段攻撃だが、いくらか、こちらのほうが技のスピードが速いようだ。

ショートソードで相手を斬り裂き、バックラー（盾）で守りを固める女剣士、ソフィーティア。

右手に持っているショートソードはリーチこそないが、非常に扱いやすくできているので、素早い攻撃が可能になっている。そんなわけで、ソフィーティアも、タキ、ヤリー・ロンに次ぐスピードを持っているぞ。少ないダメージで、ちくちくと体力を減らしていくタイプだ。

しかし、武器よりも気になるのが、左手に装備された盾だろう。現段階では詳しく説明できないが、いろいろなことができるようになっている。だいたいは、前号で書いた予想のとおりだ。ソフィーティアは、この盾の使い方が重要になってきそうだぞ。



## スライドエンジェルキック A、A、K

ショートソードを左右に振り、最後に回転蹴りを決めるコンボ。最後の蹴りは、中段攻撃になっている。



## スライドアンダーキック A、A、⇩K

途中までスライドエンジェルキックと同じだが、最後の蹴りが足払いになっている。これでの二択攻撃が基本。



## スターダストスプラッシュ B、B、B

ソードを大きく縦に振り、3回斬りつけるコンボ。縦振りなので、全部中段攻撃。



## リバースミラージュ ⇦A

横いっぱいに振りぬき、斬り付ける攻撃。出るまでは遅いが、横振りの中段攻撃は、この技のみだ。



## アッパーヘブン ⇩B

ソードを下から振り上げる、アッパー系の技。現段階では、使い方はいまひとつ。単発では使えない技だ。



## J・エンジェルキック ⇧K

回転しながらの踵落とし。この技も単発では意味がないが、連携として使うことができるのだ。



## トルネードキック ⇧K

体を一回転させ、その勢いで蹴りを繰り出す技。意外と出るのが速いので、使いやすい技だ。



## エンジェルストライク ⇩⇧⇨B

ソードを高速で一直線に突き出す必殺技。リーチ、スピード、攻撃力、どれをとっても優秀な技。

神のために戦う…

# ソフィーティア・アレクサンドル



担当：戦神ももやん

全キャラ中、唯一の盾を持つソフィーティア。
でも盾は、まだ秘密。

## ●ストーリー

白亜の文明発祥の地・ギリシャ。「国家規模の転換」を迎えて後、歴史を歩む過程において彼らの信ずるものは変化したが、「古代の神々」は、芸術・物語の中にその姿を残していた。このため人々の心には（"信仰"は別に）、いまだ「神話の世界」がひっそりと息づいていたが、アテネ市内に住む街の小さなパン屋の娘・ソフィーティアも、神話の世界を心に宿す清楚な乙女である。彼女は礼拝（ミサ）の後、「先人の築いた歴史」に敬意を込め、「アテネの守護神」であった知恵と武勇の女神・アテナにも、そっと思いを馳せるのであった。…また、心優しい彼女は子供好きでもある。休みには自分の焼いたパンを持って、近所の子供たちと遺跡に赴いては「古の神々」の"物語"を聞かせていた。

「そしてね、ここがデメテルの住んでいた神殿よ。この女神を怒らせるとね……」

……最近はこれらの遺跡もかなり荒廃が進行している。装飾品の盗掘は昔からだが「新築建造の資材云々」としてどんどん解体されてゆくのである。彼女は、せめてこれらの遺跡が健在な今、子供たちにそれを見せておきたかったのだろう。

そんな彼女にも、いや、彼女だからこそ、遂に運命の日が訪れるのである。

早朝、いつものように森の泉で水浴していた彼女の前に、突如まばゆい光が射した。と、それは壮年男性の姿となったではないか！　余りのことに呆然とする彼女に、その光は自分はオリュンポス12神の一人、"鍛冶の神"ヘパイストスであると告げる。

「……しかし、私などただの人間の娘。何の御用なのでしょうか？まさか」

「心配するな、俺はゼウスのようなマネはしない。我が神託を受けてほしいのだ」

――人間が己が欲から作り出した武器の中に、ただひとつ、「神の武器の領域」に達してしまった剣がある。しかもそれは「幾多の犠牲と執念、年月をかけて盲目的に鍛えられた」上に「戦乱で斬られた人間の憎悪を吸い尽くした」ため、もはや邪剣となっている。

ところが、その由来を知らぬ「噂に惑わされた者たち」が、剣を手に入れようとしているらしい。このままではその剣が元で必ず災いが起こる。そうなっては、ほかならぬ"鍛冶の神"である俺の沽券に関わるのだ。だから……。

「その邪剣を誰よりも先に探し出し、その手で破壊してほしい」

心優しい彼女は、ほかでもない古代神の言葉にうなずかずにはいられなかった。しかし、か弱い私にそんな大役が務まるのでしょうか？

「お前は自分で思っているほど弱くはないぞ。ふさわしい武具を持てば、必ずや世界を救えるはずだ。それに……お前の噂はヘスティア（かまど・家庭の女神）やアテナからよく聞いている。『最近の人間に珍しく、彼女の声だけは耳にいつも伝わってくる』とな。だから選んだのだ。もはや我らの神託は、お前以外には届かないのだよ…」

「……」

「我が神殿へ寄るがいい。俺が鍛えた最高の武具を授けよう。使い方？なに、いざとなったら、アテナか、アレス（軍神）が付いてくれるから、大丈夫だ」

そう付け加え、ヘパイストスは彼女の前から去った。再び泉に静寂が戻る。

ソフィーティアは家に戻ると旅支度を整え、家族の目覚める前にそっと家を出た。願わくは、勝利と成功の女神・ニケの御加護のあらんことを…。

## ●ステージ設定

神託のままに彼女が立ち寄った、ヘパイストスの神殿「エウリュティケ神殿（宮殿）」

ギリシャの神殿には、人間が建てて神に捧げたものと、神が宮殿として"自ら"建てたものと2種類あるが、この神殿は無論後者である。器用な神ヘパイストスは、武具のほかにも装身具から神殿まで、何でも作れるモデラーであった。その彼の作品ゆえ、色々な技巧が凝らされていてもおかしくない。古代にマレな大アーチがその最たるものであろう。



## 中学の修学旅行で買う物は…
# 李・龍（リー・ロン）

担当：キャサ夫

**技判定、威力共に申し分がない李龍。
やはり、思った通り期待に応えてくれそうだ。**

### ●ストーリー

大帝国"明"は、偉大な永楽帝の没後、「北虜南倭」…というよりも、特に南方より侵入する「倭寇」に苦しめられていた。

果たして、南蛮の戦列艦すらその航路を譲り、その艦長をして"東洋のバイキング"と言わしめた日系の海賊集団「倭寇」は日増しに略奪範囲を拡大。そしてとうとう帝国領土沿岸の漁村・港湾をすべて壊滅させてしまう。

――ここに至り時の皇帝は、民を救うため、またかつての国威を復興させるため、さすがにその重い腰を上げた。つまり、「倭寇の源」日本に刺客を送り込んだのである。またそれには、隠された任務として、西洋にて最近よく聞くようになった英雄の剣"ソウルエッジ"の捜索も含まれていた。

しかし当の刺客・李龍は、"ソウルエッジ"捜索には余り乗り気ではなかった。大体こんな"虫のイイ噂"に流されるようだから祖国はなめられるのだ。

だからしばらく潜伏しても"ソウルエッジ"の情報がつかめないと知るや、彼は早速戦国の世に隠れて「倭寇」撃滅を企てた。しかし実際の標的は「倭寇」にとどまらず、盗賊衆や名の売れた豪族／野武士、はては戦国大名にまで及んでいる。

無論、彼の行動は「命ぜられた任務」をはるかに逸脱していた。しかし、「将来祖国の仇となりそうな芽」をすべて摘み取ってしまおうという鉄壁の意志に、初めから迷いはなかったのである……ただし、いくら「精神」が鉄壁であっても、人間の「身体」はそこまで頑丈ではない。その日、本州中部の有力な豪族を狙った彼は"らしくないミス"から負傷し、ついに山中に倒れてしまう。

しかし、そんな彼を救ったのは、なんと「憎むべき倭人」の娘、千恵であったのだ。

千恵は、彼が倒れた山中の近くで菜飯屋を営む八兵衛の娘である。だが、彼女に「母」と呼べる人はいなかった。戦国の世において女性は常に無力であり、千恵の母も戦乱に巻き込まれ、命を落としていた。そして母が死んだその日から、当時まだ幼かった千恵の唇は言葉を失くしてしまっていたが、言葉がなくとも悲しみを知る千恵は、氷のような男・龍に対してとても献身的だった。

そんな千恵にほだされ、初めは警戒していた彼も次第に心が癒やされていく。そして龍はいつしか彼女に惹かれてきたのである。…彼は傷が癒えて後も、八兵衛の勧めるままに、菜飯屋でしばらく厄介になることにしたのだった。

ところが、宿命は彼に安息を与えてはくれなかった。彼が仕入れの手伝いで村へ出掛けている間に、何者かが菜飯屋の二人を襲ったのである。なんと、最愛の千恵が狂刃に倒れていた!!

「誰か、一体誰がこんな……!!!」

……破壊された菜飯屋の前に倒れる八兵衛は、流れの放浪剣士に襲われたと告げた。

「放浪の剣士？これだけでは……いや」

「御剣平四郎」という剣士なら彼も知っていた。諸国を巡る"孤狼剣士"としてその名は日本全土に轟いている。だが、「流れの放浪剣士」は御剣だけではない。一体、誰が……。

だがその時、途方にくれていた彼の眼が、異様な輝きを放った。

そうだ、わからないのなら、「剣士という剣士」を"狩って"しまえばいいだけではないか。もともとそのために俺は来たんだ！さらに、「御剣平四郎が、南蛮で噂の剣"ソウルエッジ"を手に入れるべく、大陸に渡ろうとしている」という情報が手に入ると、もはや李龍には迷う理由などなかった。当初の目的通り"ソウルエッジ"を探し出せば、御剣は向こうからやってくることになるのだから。そしてもし、千恵の仇が御剣ではなかったら……その時は、手に入れた"ソウルエッジ"で「剣士」狩りをすればいいだけだ。

大陸に渡らんとする奴を先回りするため、李龍は明皇帝の召喚を待たずに、中国への帰り支度を整えた。そう、愛する一人の娘のために。

### ●ステージ設定

「御剣に先回りすべく、李龍が戻った中国・長江上流」

彼はあらゆる情報から、御剣は必ず水上輸送の要であるここを通過すると判断。特殊な筏を組んで待ち構えていたのである。

基本的な動作も速く、繰り出す技も華麗な李龍。前回の紹介ではインスト技説明だったわけだが、出ない技が3つ程あり紹介しきれなかった。が、今回は全インスト技を李龍は修得したのだ。見ても分かると思うが、このキャラクターは攻撃が多彩で、蹴り技、ヌンチャク技のどちらも得意としているのである。

技が多彩な上、動きも速く連携技がつながりやすい。しかも、逆鱗、炎牙以外はすべてダウン技なのだ。こりゃ強そうだ。

でも、現段階では一つ一つの技ダメージが正確には決まっていないので確かなことは言えない。

ただ言えるのは、非常にバランスがよく、楽しめるキャラクターなのは間違いなしということだ。



**炎牙** B、B、B

ヌンチャクを上から振りおろす、3連続の中段攻撃。逆鱗に比べ、スピードは遅いが、縦振りなので遠間でも思いきり使える。



**逆鱗** A、A、A

技スピードは持つ中でも最速を誇る。1発当たれば3発すべて当たる。予想される使い方は恐らく返し技が多くなるだろう。



**砂塵** K、⇩K

連風の2発目が下段足払いになったのが砂塵。もちろんダウン技なので、連風との使い分けで相手をほんろうさせることが可能。



**連風** K、K

流れるようなスピードで上段蹴りを出してから、ストンと中段踵落としを決める。連携スピードから、フェイント技の1つと考えて良。



**翻襲** ⇦A

鋭い刃が敵の脇腹を襲う。武器をフルに生かしているのでリーチが長い。勿論、中段攻撃で、ヒットしたならダウンを奪う。



**閃滅** A+B

素早い中段攻撃が閃光を残し、2発繰り出される。1、2発とも連続でヒットし、ダウンを奪うことができる。使いどころは未知数だ。



**伏爪** ⇧A

スピードの速いヌンチャクを光と共に下段へ出す。これもまたリーチが長く、中間間合いではかなりの力をもたらす武器の1つだ。



**激砲** ⇨➡B

ヌンチャクを下からそのまま上まで振りぬく激砲。一瞬、下段攻撃に見えるが実は中段攻撃。中間距離で威力を発揮する技である。

美しいバラにはトゲがある…

# タキ

担当：はまー



かわいい系の女の子じゃないけど
今後ともよろしくね♡

## ●ストーリー

現在でいうところの"妖怪ハンター"を兼ねている「忍者」。両親はなく、物心のつくまでは、おなじく「忍者」であるトキに育てられていた。

……戦国時代において、密偵や謀略などの特殊作戦のエキスパートである「忍」を抱えている武将は多かったが、彼女はその意味での忍者ではない。

古来より特定の領国や根城を持たぬ「世を忍ぶ一族」としての「忍者」であった。そのためか、彼女の一族には「俗世間の民」には失われた能力を持つ者が数多く現れる。

ある者は「能力」を手土産に戦国大名の配下となって腕を振るった。ある者は「能力」を捨て、普通の民としての生活を目指した。だが、生まれながらに「霊力」を授かっていたタキは、影で人の世を脅かす邪を討つべく、妖怪退治をしながら日本各国を回る道を選んだのである。

特に今は戦乱の世……怨念や執念が、国中に溢れていた。

ところで、彼女は妖怪退治の仕事が多いためかなり武装しているが、そのほとんどは自分で造ったものである。そしてそれは「彼女一番の趣味」となっていた。

無論こればかりは特殊能力ではなく、彼女がその必要性から一生懸命修得した「技術」である。しかも独学であったために、「古来からの伝統にとらわれない様式」で製作されており、特に霊力を封じて鍛え上げた愛刀「裂鬼丸」はその最高傑作であるはずだった。だが、その「裂鬼丸」に、南蛮から魔剣"ソウルエッジ"の噂がやって来た辺りから、異変が起き始めたのである。

古代の悪霊が具現化して生まれた妖怪"猛怒詫妖"を封印してある神社が、この戦乱で寂れてしまったことで、封印がとけそうになっている…。

依頼を受けたタキは早速、近江国にある、その神社へと向かった。そして着いてみると……いるわいるわ、妖怪ではない、霊魂のようなものまでがそこには溢れていたのである。封印を破ろうとする"猛怒詫妖"の力が、それらを呼び出したに違いなかった。

これは、なかなか仕事のしがいがあるわね…。

彼女はいつものように「裂鬼丸」を抜くと、一文字に雑魚妖怪を斬りつけた。……と、雑魚妖怪はまるごと、一瞬で消滅してしまったのである。大抵のことには全く動じない彼女も、これには思わず目を丸くした。"消滅"……おかしい、斬れることはあっても、消滅するなんてあまりにも威力が強すぎる！ そもそも「裂鬼丸」は自分の作品である。こんな力まで、この刀に封じた覚えは彼女にはなかった。

"猛怒詫妖"を再封印した後、灯籠に腰掛けたタキはしばらく考え込んでしまった。どう考えても「裂鬼丸」は何か別な「強い物」と共鳴しているとしか思えない。しかもそれは「この日本」にはないものだ。あるのであれば、とうの昔に知っているだろう。と、するならば、多分…。

魔剣"そうるえっじ"のことを聞いてからかしら？

……まさかとは思うが、時期的にこれしかきっかけに相当する出来事は、ない。

「世を忍ぶ一族」タキは、魔剣"そうるえっじ"の噂をたどってみる決意をした。愛刀「裂鬼丸」を、より強力な剣に出来るのなら、この際世界中を旅しても構わない。

## ●ステージ設定

タキが再び封印にやってきた「竹藪に囲まれた、妖怪封じの社」

以前タキによって建てられた、古代の妖怪"猛怒詫妖"を封じるための神社。呪縛を施した岩畳（リングに相当）の地下の古木の根に本体を封印し、さらに地脈の出口であるほこらを神社としたのである。しかもその鳥居は「邪の眼」を惑わすために、5カ所、岩畳を囲うように立っている。

……これらのことからも、いかに"猛怒詫妖"が恐ろしい妖怪かうかがえるというものだ。

まずは訂正から。前回タキは武器が飛ばないと書いたが、今回のバージョンでは他キャラ同様ガード時に武器にダメージを受け、0になると刀を落とすようになった。コスチュームも少し変更されている。

タキの技・動きに関しては、前回に対して大幅な変更はない。素早い動きプラス豊富な中・下段攻撃に加え、バクチ気味にはなるがトリッキーな動きをする奇襲技は相変わらずだ。その中でも特に使えそうなのが組征伐と忍蔦で、今回紹介した技のなかでは普段の基本戦法として活躍してもらうことになりそうだ。⇩⇦⇨入力からの派生技もいろいろあるので、奇襲も強い。

くの一というからには、やはり素早いフットワークとキレのよい連続攻撃に期待がかかる。

### 組討伐 A、A、A



このゲームの基本となる3連続攻撃で、主に反撃時に用いることになりそう。A→KやA→A→Bといった派生も可能。

### 組征伐 B、B、B



組討伐が上段なのに対しこちらは中段。その分技のスピードは遅くなっている。3段目は連続ヒットしないが、威力はかなりのもの。

### 三連誅 K、K、K



すべて連続で決まるうえに威力が高く、さらにダウンを奪える。多少大きめの隙に対しては組討伐よりこちらを使おう。

### 天誅 ➡K



いわゆるかかと落とし系の技で、広い範囲をカバーする中段攻撃。当たれば相手はダウンする。

### 撃誅 ⇩K、K



ローキックからのかかと落として、立ち状態から下→中と攻撃できる便利な技。一歩踏み込んで出すものの射程は短い。

### 疾風車 ⇩⇘⇨B



⬇⬊➡で前転し、その最中にBを押すとジャンプして斬り上げる。外したときの隙は大きい。ヒット後蹴りボタンで追加攻撃できる。

### 忍蔦 ⇖A



足元をなぎ払う斬り技で、リーチが非常に長くダウンを奪える。姿勢が低いので技を避けつつ当てる戦法も可能。

### 磨羯破 ⇨➡K



ダッシュからのソバットで、割と出るのが速い。ガードされると隙ができるが、相手を大きくふっ飛ばしてくれる。



## パワーに自信あり！
# ロック

担当：HR斎アディトシ

**カウンターならではの恩恵を
最も受けられそうなヨ・カ・ン！**

### ●ストーリー

アメリカ大陸のサバンナに独り生活する大男。しかし彼は土着の民ではない。

――彼はイギリスの、ごく普通の家庭に生まれた男の子だった。父は骨董品屋を営んでおり、いつも変な年代物の彫刻やまがいものをつかまされている。ただ、当の妻も面白がっていた節があり、その証拠に父がそういった「ガラクタ探し」の旅に出ても文句一つ言わなかった。いや、むしろ親子仲よく同行して外国への船旅をするくらいだった。そして帰宅してから言い合うのである。
「こんなモノ、あの子の玩具にもならないわ！返してきてあなた！」
「そんな無茶な。おまえも取引するとき横に居たろう!?」
年甲斐もなく、家のなかで追い掛けっこをする仲睦まじい夫婦と、それを見て笑うロック。そう、確かにあの日までは幸せな親子だったのだ…。

「ロック。よく話して聞かせた、伝説の“ソウルエッジ”が、遂に手に入ったんだよ」
今回の「ガラクタ探しの旅」でようやく悲願を達成した父が、客船の船室で我が子を前に何度も繰り返す。「英雄たちの剣、夢にまで見た“ソウルエッジ”が、やっと――」
その日は嵐で、幼いロックは泣き出したいほど怖かったが、父は全く意に介していない。たまらず母が父を引き離すと、ロックをベッドに寝かしつけた。と、その時――!!

――――――――ズシィーン!!!

荒天の海に殷々と砲声が轟き、ロックたちの船室真下で爆発が起こった！泣き叫ぶ彼を抱き締めて立ち竦む母とその肩を支える父の耳に、船員の悲痛な声がこだまする。
「海賊だあっ!!」
……イタリアの「死の商人」ベルチーと一時の盟約を結んだスペインの大海賊・セルバンテスが、客船が航路を大きく西へ流されたのを見逃さずに攻撃したのである。しかもそのお目当ては、ほかならぬ“ソウルエッジ”であったのだ！
まずロックの父が“ソウルエッジ”を取りに船倉へ向け飛び出した。そして逆上した父を引き止めに母が船室を出る。「ロック、ママが戻るまで決して動いちゃダメよ！」
しかし、両親は再びこの船室には戻らなかった。なぜなら、両親が船室へ戻る前に、この客船そのものが撃沈されてしまったからである…。

ロックが気付いたのは、見たこともない浜辺に独り打ち上げられ後であった。
初めは両親を捜して泣き叫んでいたが、他に頼る者のない「新大陸」をひたすら放浪する内、ロックは“過去の習慣や言語”と引き換えに「野性で生きる術」を身に付けるに至る。そのころになってやっと「自分以外の人間」であるインディアンたちに巡り会えたが、彼らは「白い巨人」ロックを恐れ、近寄ることはなかった。そして唯一、部族抗争で孤児となったインディアンの子供が、成人した彼の安らぎとなったのである。――そんなロックのもとに、最近インディアンたちの噂が伝わってきた。
「海の向こうの人たち(ヨーロッパ人)が、“そうるえっじ”というモノを持っているらしい」

“そうるえっじ”という言葉に彼は聞き覚えがあった。そう、まだ物心つく前、よく耳にしていた言葉だ。寝るとき、食事中、そして誰かの胸の横で聞いた言葉――彼の頭で、何かが像を結ぼうとしていた！ひょっとすると、“そうるえっじ”を探し出せば自分の過去がわかるかもしれない、両親が見つかるかもしれない!!

ロックは特大のバトルアクスを手に、海を越えた旅に出る。

### ●ステージ設定

ロックが旅立つ直前の、「北アメリカ大陸のサバンナ奥地」。

クレーターのような地形の中央部に位置し、誰がどのような目的で建てたのかもわからない「巨石建造物」が存在している。いや、あるいは自然物なのかもしれない。

今や3Dの格闘ゲームでは常識、2Dでも珍しくなくなった空中コンボだが、このゲームでは既成の技以外は、ほとんどできないものと思われていた。
ところが現在わかっている限りでは、このロックだけは空中コンボが一つある。
カウンターでロックニーを当て、浮いてるところにアクスヴォルケイノ…。
実戦レベルでは、まず狙えそうになく、この原稿を書いている段階では調整中なので、まだ何とも言えないのが残念。
もしかしたら、これぐらいのコンボは実はたいしたことはなく、もっとすごいのが見つかるかもしれないが、とりあえず最もそれに縁遠いと思われていたキャラだけに、ちょっとうれしかったりする。

#### タイフーンアクス　A、A、A

ご存じAAA。3発すべて上段攻撃で、連続になるのは最初の2発だけ。御剣とかと比べると、かなり大振りである。

#### ロッククラッシャー　B、B、B

AAAに対するBBB。3発全部が中段技なおかつ全発連続技になる優れもの。ただし、1発目の出が超遅い。

#### サイクロンアクス　⇙A

ロックを象徴するリーチのある下段技。普通に当てても相手は転ばず体勢を崩すだけ。カウンターならダウンを奪えるぞ。

#### アクスヴォルケイノ　⇘B

接近戦では頼りになる、ロックにしては出の速い中段技。ヒット後相手は浮くが、空中コンボは狙えない。

#### ロックニー　⇨K

ロックだけが持つニーアタック。前バージョンよりも、心なしか判定が広く使いやすくなったような気がする。

#### ショルダータックル　⇨➡K

名称どおり、肩から突っ込む突進技。出るのが遅く、ガードされると反撃は必至。しかし判定は強く広い。

#### トルネードアクス　⇨A、A、A

AAから下段に移行するコンビネーション。AAで相手を見て、相手が立っていたら…。て な判断で出せないのがちと残念。

#### トルネードスパイク　⇨➡A、B

Aから次の振り降ろし(中段・B)までの隙が大きい分、威力が無茶苦茶高く、2発目はダウン攻撃にもなる。

武器が〝衣装〟となっているソウルエッジの登場キャラクターたちの中にあって、一際目立つのがソン・ミナだ。

この外見で、持っている武器がこれじゃあ、インパクトはあって当然だ。

しかし、見た目だけで〝いい〟キャラかどうかなんて、わかるわけがない。とりあえず動きや技を見てみないと、と思うのは誰でも一緒だ。

では、ソン・ミナはどんなキャラなのだろうか？

軽量級と重量級、全キャラをこの2つに分けたとした場合、おそらく、重量級に属すると思われる。そんな技を多くもっているのだ。

さすがに攻撃時のリーチはそこそこに長いのだが、技の出がやっぱり遅い。斬馬刀をぶん回してるのだから、これは諦めるしかないだろう。



**連牙疾風刃** A、A、A

基本中の基本。ただAボタンを連打するだけで出る技だ。しかし2打目、3打目が連続ヒットしないうえに、横振りなので今ひとつ。



**背転断襲刃** B、B、B

もうひとつの基本連続技。こちらは縦振りなのでしゃがんでいる相手にもヒットする。しかし3発目の出は、死ぬほど遅い。



**潜牙断襲刃** B、B、⇩A

3発目だけが背転断襲刃と違う。最後まで中段攻撃で、ついでに3発目の出が遅い背転～と違い、こちらは最後が下段攻撃で、速い。



**旋陣粉砕儀** A+B

斬馬刀を体の周りでくるくる回転させながら、前進していく技。技の出は速いのだが、すべてがヒットし続けるわけではない。



**断撃伐採儀** ⇦B、⇩A+B

まず「1歩踏み込んで叩き斬り」、「反動を使って体を回転させつつ上昇、その後落ちてきてぶった斬る」という2段構えの技。派手だ。



**円舞刀蹴** B+K

斬馬刀を地面に突き立て、それに足を掛けてくるっと1回転しつつ回し蹴りを繰り出す。華麗な技だが、使いどころが難しそうだ。



**纏糸斬撃** ⬂A

体をくるっと1回転させて、その勢いを利用して横に斬りつける。くるりと回る時にかなり前進するので、遠間からの不意討ち用？



**回転蹴** ⇨⇨K

コマンドから想像はつくと思うが、前方へわりと踏み込んでから蹴りを出す。跳び横蹴りのような技。最高3発まで蹴りを出せる。

馬がそろえば……

# ソン・ミナ



担当：KAL

**大きな斬馬刀を振り回す民族衣装の娘、ソン・ミナ。実は怪力娘系!?**

## ●ストーリー

「離してよお父さまっ!!私、絶対に、探しに行くんだからぁ!!」
李氏朝鮮（韓国）の智異山に、混沌とした時代にはおよそ似合わぬ声があがった。
「この馬鹿者！何をどうすれば、そんな短絡的な答えになるんだ、ミナ！」
「痛ったっ、またそうやって子供扱いする！〝我が祖国〟のためなんだよ！」
……門前で父と思しき人物に小突かれている彼女は、名を「成美那」という。

厳格な武闘家の家庭に生まれ、幼い頃から武具と共に育った彼女には当然武闘の心得があり、特にその斬馬刀裁きは、父ですら最近かなわないほどの腕前である。ところがこれだけの力を秘めながら、華奢で童顔というその外見から、よく小娘扱いされては近所の男共にからかわれていた。そんな時、普通の娘なら「泣いて家の門に逃げ込む」ところであろうが、男共は逆に片っ端からタンコブだらけとなった。
「今度同じこと私にいったら、そのときはこんな棒切れじゃ済まさないよ！」
父、漢明は日頃から〝己に何より厳しい、男児に劣らぬ忠義の人であれ〟と彼女に説いて聞かせていた。『多少の解釈の相違』は否めないが、なるほど概ね教え通り、健やかに育ったと言えなくもないだろう。でもまあ、と父は目蓋を閉じて思う。いいんだ、このまま美那が素直なまま側にいてくれれば……それで、いいんだ。
だが『歴史』が、彼女ほどの人材をみすみす見逃すはずがない。

近年本国の政情は大いに揺れており、お世辞にも太平の世とは程遠い状況であった。それでもなお他国の介入がなかったのは、ひとえにアジアすべての国々が何らかの乱世に在ったからにほかならない。しかし、ついに海を挟んで横たわる隣国…日本が、他国に先んじて国内平定の狼煙を上げつつあった。
……「安定した国家」は「視野」を広く持つことができる。「視野」が広がれば「隣国の混乱」が嫌でも目に入る。そして目に入る「隣国の混乱」に手を伸ばす余裕が「安定した国家」にはあるが、その手を払う余裕は「混乱した国家」にはない……。
「政情不安な諸国の中に安定した国が一国出現する」ということがどんな意味を持つか、乱世に生きる者たちは誰もが知っていた。そう、次は我が身が危ないのである！
祖国を愛する者たちは、水軍提督・李舜臣を中心に海岸戦の要塞化を開始、沿岸防衛隊を組織し、いずれ牙を剥くであろう隣国への備えを着々と整えていく。
そんな藁にもすがりたい彼らにとり、西から伝わる『救国の剣〝ソウルエッジ〟』の噂はとても魅力的であった。噂は瞬く間に国土中に広まり、やがて、美那の耳にも届く。

このころには、彼女も祖国を愛する一人の〝乙女〟に成長していた。だが、いくら武闘の達人とはいえ女である。結局、それを理由に『沿岸防衛隊』等の組織に参加できなかった彼女は、この噂に真っ先に飛びついた。この剣があれば、我が祖国を護れるかもしれないんだ、絶対に探さなくちゃ――！
噂を小耳に挟むや彼女は自宅にとって返し、「旅支度」を手短に済ませてしまう。そして、何か言われる前に家を出ようと試みるのだが、ばかでかい斬馬刀を肩に掛けた姿が目立たぬはずがない…。
たちまち父に発見された美那は、門前で捕まって小突かれた。

「〝ソウルエッジ〟に関しては、既にうちの「黄武勝」が国直々の命令で探索に行っておるではないか！それに〝噂〟そのものが単なる虚報だったら何とする!?」
父の言う通り、「黄武勝」という「成家式大刀術」門下では随一の武闘家が、少し前から捜索に旅立っている。また〝祖国を惑わす他国の作戦〟である可能性も無論否めなかった。でも…。
思わず父に諭されそうになった彼女は、意を決して拳を握りしめる。そして思い切り。

――お父さまごめんなさいっ!!

## ●ステージ設定

「成美那が、旅立ちの前に立ち寄った、町の由緒ある古寺」



趣味、嗜好問わず…

# ヴォルド

担当：その2 ㊄

独特な動きと攻撃がウリのヴォルド。
でも使ってみれば意外と…。

## ●ストーリー

新大陸発見を促した"大航海時代"以降、ヨーロッパは新たな局面を迎えていた。それは宗教色強化による芸術の謳歌であり、新航路発見による貿易の活性化であり……植民と征服による戦争の激化であった。

事の善し悪しはともかく、この情勢は「商人」たちには好都合であったといえよう。チャンス到来！とばかり、彼らは国境を越えたあらゆる商売に手を染め、わずか一代で巨万の富を築く者も続出する。なかでも南イタリアのブルク家は、スペインの"無敵艦隊"との関わりを契機に、武器商人――「死の商人」として裏の世界に君臨するに至っていた。

「……よし、その秘剣"ソウルエッジ"とやらを入手しろ!!」

「私の懐にないものなど存在しない」とまで豪語するブルク家頭首・ベルチーの「物欲を満たす目標」が、どうやらまた決まったらしい。"東洋の黄金伝説"を求める事業が発動したばかりなのに、今度は"噂にすぎない"剣を探すという。これには兄弟たちも首を傾げたが、当のベルチーは無論本気だ。

…当然、この計画も実行することに決定。ただし計画の補佐には、「煮え切らない」ブルク兄弟に代わり、先の事業から右腕となった青年・ボルドが起用された。

ベルチーは、文字通り「あらゆる」手段に訴えて捜索を開始する。まともなルートが駄目とわかるや、彼は軍隊や公的機関を動かした。時には荒くれ共から情報を高額で買ったりもした。勇名を馳せた海賊と掛け合い、彼に探させたこともある。だが、いずれの手段を以てしても、結局"ソウルエッジ"を手にできなかった…。そして、進展のなさに業を煮やしたベルチーは、とうとう船団を雇い、己の手で世界中を捜索する（彼曰く「冒険の」）旅に出たのである。

ブルク一族の懸念をよそに出航した船団は、地中海を離れ喜望峰を経由し、舳先を一路東へ向けた。途中、アジア諸港で珍品や古今の武具、工芸品を収集しながらの航海は至って順調。荒天に遭遇することもなく、まさに順風満帆と思われたその時――。

「馬鹿な……そんな、馬鹿な!!」

財宝に囲まれた船室でボルドと語らう彼の耳に、伝令の震える口から悲報―列強2国による本土での戦争、世に言う「イタリア戦争」の勃発が伝えられた。

もともと列強の侵略や諸国紛争で政情不安定だったイタリアにそれを防ぐ術はない。たちまち戦火は国土を蹂躙したが、皮肉にも「武器商人」として名を轟かせていたブルク家は、「お得意先」から真っ先に狙われる結果となった。つまり、資産をことごとく没収されてしまったのである。

故国に戻っても既に帰るべき家もなく、半狂乱となったベルチーの怒りの矛先は、やがて狂気を生んだ。―ここまできて我が財宝を奪われてなるものか、己の命の源は己で守ってやる…！

とある小島を買い取ったベルチーは、ボルドと共に船団に残るすべての財宝・アジアの武具を、深く深く掘った縦穴に移し、完成の暁には自らの体をその礎とすることを誓った。

そう、これは富豪ベルチーの、「最後の一大事業」なのだ。

……この秘倉の完成した時には、故国の戦火はとうにおさまっていた。主ベルチーも既に他界し、忠実な部下ボルドも年を重ねていた。長い縦穴生活で視力も衰え、思考も失われていた彼の"生きる糧"とは、唯一この秘倉の財宝を護ることにあるが、彼の頭にはもう一つだけ、「過去の残像」が残っていた。長い間「それ」は混沌としていたが、最近この穴の財宝を狙う者たちの断末魔から徐々に鮮明となり、そしてついにボルドは思い出す。

―ベルチー様、大丈夫デス。"ソウルエッジ"ハ、必ズコノ私ガ探シ出シテミセマス―

## ●ステージ設定

今は亡き主・ベルチーの財宝を隠す秘倉、通称「マネーピット」

名もない小島に設けられた、深さ50mの大縦穴。潮の干満を利用した「水没トラップ」など、専門的に裏付けられた、まさに難攻不落の"宝島"である。

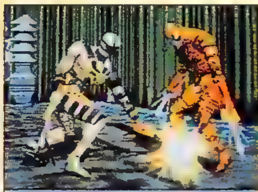
拘束具を身に纏った盲目の番人、ヴォルド。割と変わった性癖の持ち主なら迷わずこのキャラを選ぶのだろうが、ノーマル志向の人なら容姿だけでまず敬遠すると思う。

しかし容姿でその人となりを判断することはアナタの人生にとってマイナスであることは間違いない。というのもこのヴォルド、性能面でいえばその怪奇さとは裏腹にリーチ・スピードに恵まれた意外と人当たりのいい（使いやすい）キャラであるからだ。

特に今回紹介するインスト技は実戦でも有効と思われ連続技が豊富に揃っているので一度実際にプレイしてその使いやすさを体感してほしい。

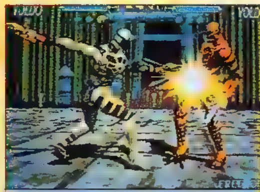
もちろん容姿だけでボルドを選ぶ"特に変わった性的志向の人"もまずはプレイして彼の本質を理解しよう。

### スタンピートシュレッダー　B、B



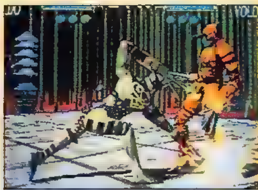
両手で大きく円を描きつつ、カタールで斬りつける技。中段攻撃で通常なら2段、1段目がカウンターヒットなら5段連続攻撃に変化する。

### ミュートスラッシャー　A、B、A



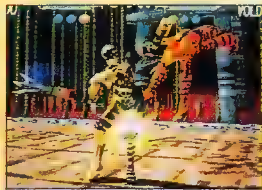
上・中・中段の3段連続技。1・2発目どちらもヒットすれば3段目につながるうえ、ダウンを奪うことができる。出も速く返し技に最適だ。

### ラットチェイス　⇩A、A、A



足元をカタールで突きさす下段攻撃。残念ながら連続技ではなく、あくまで連携技。また見た目とは異なりダウン攻撃になることもない。

### エクスタシー　⇩B



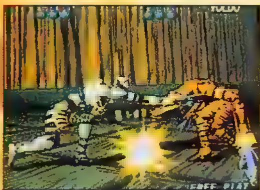
俗にいう"アッパー系"の中段攻撃。2発連続で出すことができるうえ、1段目で浮かせて2発目で追い打ちといった空中コンボも可能。

### ブレイングマンティス　A+B



頭上に掲げたカタールを突っぷすように振り下ろす中段攻撃。リーチはかなり長く、遠距離で出す分には、そのモーションも気にしなくて可。

### ゲートオープナー　⇨➡A+B



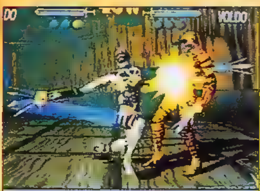
カタールを両手で突き出す中段攻撃。リーチの点でいえばブレイングマンティスと同様だが、惜しむらくはダウンを奪えないこと。

### デモンエルボー　⇨➡B



前進しつつ、中段の肘打ちを繰り出す技。出も速く使いやすいうえ、相手を遠くまで吹き飛ばすことができる。

### デスローズ　A+K



回転しながらカタールで斬りつける。リーチもあり、2ヒットするが、上段攻撃であるため、使いどころが難しい。対避け用攻撃か。

神秘の世界へ旅立とう！

# Dungeons & Dragons®

## SHADOW OVER MYSTARA™

ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ

紹介2回目となる今回は、パーティプレイについてと、ゲームの流れについて見ていこう。

KAL



さらにセレクトボタンを押すことで、サークルが時計回り（右回転）に動く。サークルを消すには、使用ボタンか攻撃ボタンを押す。



セレクトボタンを押すと、このようにサークルが表示される。現在セレクトされているものは、上部のウィンドウ内に表示。

### ちょいと特殊なサークルコマンドについて

このゲームは、8方向レバーと4つのボタンで操作する。このテの横スクロールアクションゲームで4個ボタンというのは多めだが、実際、多用するのは攻撃ボタンとジャンプボタンくらいのもの。

では、あとの2つ、アイテム／魔法セレクトボタンと、アイテム／魔法使用ボタンは、いつ、どのように使うのか？

もちろん使いたくなったときに使えばいいのだが、具体的な使用方法が少し変わっているので、そのへんを写真で解説しよう。

### パーティプレイのススメ

アーケードゲーム「ダンジョンズ&ドラゴンズ®」が、これまでのアクションゲームと一線を画しているのは、操作やゲーム展開の自由度の高さだけではない。

従来のアクションゲームと比べた場合、おそらく最も素晴らしい点は、「多人数同時プレイ」がおもしろいこと。

それぞれのキャラクターがもっている能力にははっきりとした違いがあるので、同時に遊んだ場合、自然と「役割分担」ができてくるのだ。

例えば、ファイターを使って1人で遊んだ場合、中級クラスまでの敵が2〜3匹出てきた程度なら、その長いリーチと高い攻撃力、防御力でわりと簡単に撃退できるだろう。

ところが、中級クラスの敵が大量に出現したり、接近戦を挑むにはあまりに危険なボス敵などが出てきたら、どうか。

こんなとき、仲間に強力魔法の使えるマジックユーザーがいれば、画面中のザコを一掃してくれるだろうし、ボスにだって近づくことなく大ダメージをあたえられるだろう。

また、キツイ場面の続くステージでは、体力回復のできるクレリックがいてくれれば、いざというときに安心だ。



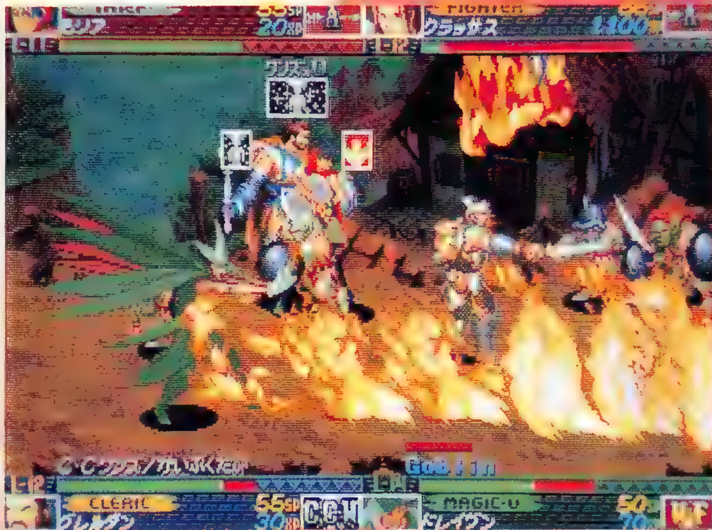
サークルの内容はキャラによって違う。魔法の使えるキャラは、ジャンプボタンで「アイテム・魔法」とページ切り換え可能。これは重要だ。

## ストーリー

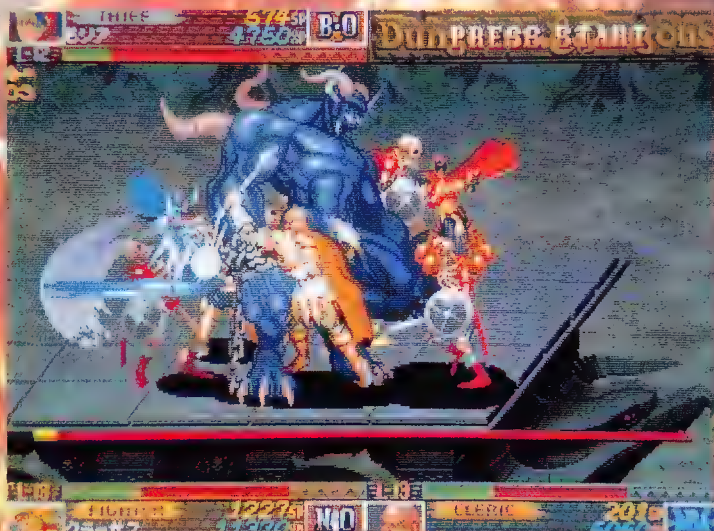


「D&D タワー オブ ドゥーム」のヒーローたちのその後の物語。

アークリッチ テイモスを倒した主人公たちは、テイモスが巨大な計画の一部に過ぎなかったことも知らずに旅を続けていた。テイモスは偉大なる大君主、巨大で邪悪なドラゴンのシンに仕えていたのだ。シンはグラントリ公国の支配を望んでおり、ダロキン共和国へのヒューマノイドの侵攻は始まりに過ぎなかった。テイモスがダロキンを支配し、シンがグラントリを、さらにはテイモスを通じダロキンをも支配するというものだったが、テイモスが倒された今、シンはかつて支配することを望んだ土地を罰することを誓うのであった。



先頭に立って敵と闘うのはファイターの務め。しかし、体力がない。こんなときはクレリックの回復魔法で……な、ない。使用回数が0だ！ ファイターピーンチ!!と、そこへウォールオブファイヤーによるバックアップガーといった場面。



鋼鉄の戦車、ジャガーノート上で、ダークウォリアーと乱戦中。もうぐちゃぐちゃだ。とりあえずクレリックの危険回避技（同時押し技）、ターンアンデッドで、群がるスケルトンを一掃するしかない……って、分かってんのかい、オイ。…オヤジはヤル気満々だ（まん中のハゲオヤジがクレリック）。





クレリック（聖職者）は、回復魔法や能力を一時的にUPさせる補助魔法が得意。この「ブレス」はパーティ全体に効果のある、攻撃力UPの魔法なのだ。



画面下部に表示されているのは、現在装備中の品々。ファイターは楯を装備できるので、このようにガードができるのだ。楯を装備できないシーフとマジックユーザーがいたら、ガード可能なキャラは前に出て防いであげなくてはならない（と思う）。





多人数同時プレイ時に意外と問題になってくるのが金銭面。仲間がお金不足で困っているときは、手首のグラフィックを重ねてお金を分けてあげることも必要だ。



前作では不可能だった同キャラプレイが可能に！2人までなら同じキャラで遊べるのだ。バランスでいくか、集中型でいくか？

## ゲームはどのように進行するのか？

後半は、このゲームがどのような流れで進んでいくのか、といったことを、ステージ紹介を含みながら見ていこう。

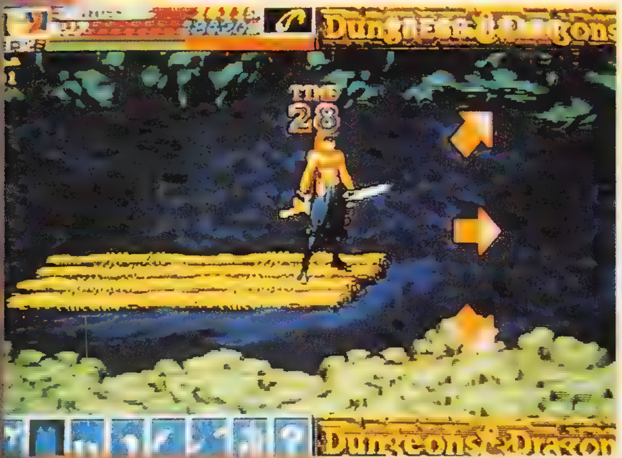
基本的には、道中襲いくる敵を倒しながら進み、目的地に到達するか、ステージボスを倒せばクリア。

RPGにつきものの「レベルUP」については、少し特殊。各キャラごとにどこでUPするかが決められているのだ。そのかわり、イベントを数多くこなしていると、より多くレベルUPできるのだ。

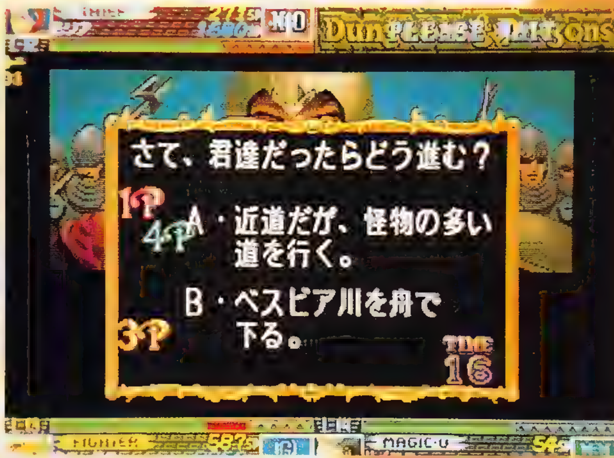
レベルUPすれば、生命力(HP。画面上では緑色のバー)が増えるし、キャラによっては新しい魔法を覚えたりする。だが、今のはあくまで基本。

このD&Dに、平坦な一本道はない。

途中で選択肢があらわれて、選んだ答えによって進行ルートがかわったり、道中で入ったドアが隠し部屋につながっていて新たなステージが待っていたりと、波乱に満ちたストーリーが展開するのだ。



ベスピア川を下っているところ。途中でルートが分かれるだけでなく、同じように筏にのった敵に接触すると…、



何やら騎士団から頼まれごとだ。う〜ん、ここは川を下るってほうがおもしろそうだぞ。ちなみに多人数のときは、多数決だ。



ステージボスを倒したぞ！かかった時間に応じてXPボーナスがもらえるのだ…。今回はちょっと、ダメだったみたい（笑）。



画面が切りかわって戦闘になる。このステージは、残タイムが展開に大きく影響するので、なるべく戦闘は避けたいが、しかし敵の出すアイテムやXPも欲しいし…。

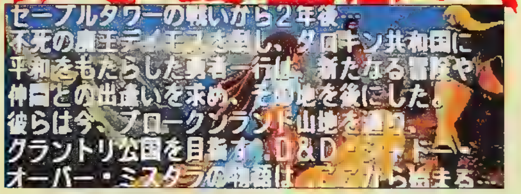


キャラによっては、魔法を覚えることもある。HPの増える量なども、キャラによって違う。肉体派はタップリ、こういうのは、少し。



ひと区切りあると、楽しみなのが、この画面。1Pキャラと2Pキャラで、きちんとグラフィックが違うのだ。

# ステージ1を、ほんとにちょっとだけ紹介だ。






ゲームは、この山岳地帯から始まる。


遠くから悲鳴が！行ってみると、ゴブリンたちが村を襲っているじゃあないか。


村民や財宝を積んだ荷車をそりゃっーと破壊。逃がさねーぜ。



ゴブリン共を蹴散らして進むと、何とゴブリン戦車が待ち構えていたー対決の行方は…？



ステージ間には、ショップがある場合も。ポーションを買って体力回復したり、アイテムを補充したり。また逆に、サークルのウィンドウに「空き」をつくるため、アイテムを捨てることも可能だ。



こいつは何だ!?ウクレレを持ったエルフ!?意外といい奴そうだ。何か情報でも聴いとくか…。



ストーリー中盤。一体何があったんだ!?「テルエレロン」なる人物の足元には、サイード（前作のライバル）らしき人影が…。

連続技がアツいぞ

# REAL BOUT 餓狼伝説



…オモシロいと評判のリアルバウト。とりあえず一度やってみるってのはどう?

餓狼に入っては餓狼に従え

## 対戦の心得

…ながら見え…た対戦のコツ。…のために…してみよう。

…当 「あまり自…」はまー

### お詫びと補足

まずは、バージョンの変更などのため、前号で誤った記述をしてしまった部分を訂正します。

●**キャンセルに関して**

前号では何にでもかかるような書き方をしていますが、発売バージョンでは**ガードされたときのみキャンセルがかかる**ように変更された技がいくつかあります。山崎やフランコの遠距離立ちCなどがそれです。これらの技はヒットまたは空振りした場合はキャンセルがかかりません。

また、見た目は同じでもコンビネーションアタックに使った場合はキャンセルできなくなるものもあります。

●**リングアウト**

前回ステージによっては最初から画面端の障害物がないと書きましたが、具体的には地下鉄ステージ3種のうちの1つだけです。ステージは乱入するキャラによって決まるので、ここになるのは特定キャラに乱入された時のみです。

以上、まことに申し訳ありませんでした。

### 対戦のセオリーを考える

さて、発売されてから一カ月以上も経つので、対戦もそこそこわかってきたころだと思う。ここではリアルバウトの対戦を楽しむための、ちょっとしたコツを紹介してみる。バリバリやり込んでいる人には確認の意味で、今イチ理解できず眺めているだけの人にはプレイのきっかけとして、軽く目を通してみてほしい。

### 心得その1 むやみにスウェーをするな

前にも触れたとおり、**今回のスウェーはかなりリスクが大きい。**その理由として、

●移動スピードが全体的に遅くなった

●ラインによって対オーバースウェー攻撃の操作を選択する必要がない

●対オーバースウェー攻撃の性能が全キャラ向上した

といったことが挙げられる。

まず移動スピードが遅くなったということは、相手の技のスキに合わせて、行ってすぐ戻るという動作がほぼ間に合わないということ。さらにそこでガードされてしまうと（AやBならヒットしても）ほぼ間違いなく反撃を受けてしまう。前のように「とりあえずスウェー」というのはかなり厳しく、むしろビリーの超火炎旋風棍や舞の陽炎の舞など、明らかにスウェー攻撃が当たる技に対する返し技として使ったほうがいい。

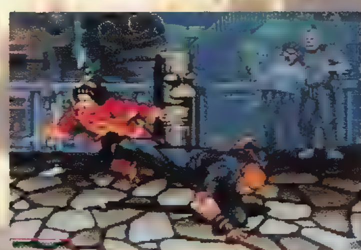


C攻撃程度の空振りなら、余裕でガード可能。



さらに、あの秦兄弟でさえ反撃されてしまうのだ。

また、相手が人間であるということを考慮して、惑わせるためにスウェーラインを頻繁に移動する戦法もあまり効果がない。というのも、どっちのラインにいようとも返すほうはDボタン一つでいいからだ。



とにかく反応してDさえ押せばいいのだ。

さらに全キャラ共通して対スウェー攻撃が強化されたために（特にしゃがみ対スウェー）、射程範囲外から先端部分のみを重ねることもできない。そのうえ必殺技の破壊力が全体的に高いため、もし何かの拍子で対スウェーからの連続技をくらってしまうと、試合展開を左右しかねない大ダメージを受けることもある。




1回スウェーに攻撃されただけでこんなに減らされる。

結論として、大技を読んだときの返し技としては使えるものの、自ら攻め込むためにスウェーラインを使うのはかなり難しい。逆を言えば、相手を別ラインへ移動させる必殺技やコンビネーションを決めた後は大ダメージを与えるチャンスとなる。今回のスウェーラインは「逃げ道」ではなく、「相手を追い詰める手段」と考えておこう。

### 心得その2 ジャンプが超使える

リアルバウトのジャンプは全キャラ通して見ても、**ジャンプから着地までがかなり速い。**相手のちょっとした技に合わせれば、ダッシュからの小ジャンプ攻撃がまず間に合う。それに加えて各キャラ下や横に強力な技を大抵一つは持っているので、ちょっとでも対空を躊躇すると無敵技のコマンドを入力するヒマすらなくなってしまうほどだ。




大足払いには簡単に小ジャンプCが合わせられる。

よって、通常戦では常に跳び込みを意識しつつ、逆に自分は簡単に跳び込ませないような戦法を考える必要がある。

お互いがピョンピョン跳び回ることも結構あると思われるので、地対空はもちろん、自キャラの空対空性能も知っておいたほうがいいだろう。



いくら下に強くても、横に弱いとリアルバウトではツライ。

## 心得その3 攻撃のメインは小技から

ご存じのとおり、リアルバウトには**コンビネーションアタック（略してコンタック）という非常に便利な連続攻撃システムがある。**これが普通に通常技や必殺技を連携させるよりも優れている点は、

●小技から入るものが多く、少しの隙に攻撃・反撃できる
●先行入力が効くので、キャンセル必殺技がやりやすい
●連続で技を繰り出している間に、別の連携へシフトできる
●単体の通常技にはない特殊な効果を得られる

などなど。とりあえずコンタックを仕掛けている間中は常に主導権を握れるので、反撃不可能な技に対しても積極的に出の速い小技を仕掛け、そこからコンタックにつないで攻守を逆転するほうが、ただやり過ごすよりは後々ためになる。

また、普通に連続技として使用する場合でも、早めにボタンを押して出す技を決め、その間に次の技の準備ができる。多少複雑なコマンドでもゆっくり入力できるぞ。


無敵技を出してこないと踏んだら即AかBを重ねよう。

キャンセル必殺技だけでなくコンタック自体も途中から分岐しているものがあるので、ヒットの有無を確認後に別の技へ変更できるのも大きい。特に途中でしゃがみガード不可の効果を持っているコンタックはチェックしておこう。



ゲイザー系のコマンドを見てから入れられるのは大きい。

コンタックの中には、追い打ち判定を残したまま相手をふっ飛ばしたり、別ラインへ強制的に移動させる効果を持っているものもある。これにより多くの連続技や連携のバリエーションができるので、攻め手が多くなるぶん勝つチャンスも増えるはずだ。

と、ここまではコンタックの利点を見てきたが、もちろんそれ以外の単体攻撃が使えないというわけではない。中間距離戦ではコンタックはリーチが短すぎるし、ガードされればガードキャンセルをくらう可能性もある。要するに、近距離離戦や反撃時など、単体の技だけでは効果が薄い時に有効活用してほしいということだ。



アッパー系のコンタックは、一部のキャラにはメイン技となる。

現時点ではすべてのコンタックを公開できないのが残念だが、とりあえず探せるだけ探して損はない。いろいろと試してみよう。

## 心得その4 必殺技は最低でもガードさせよう

リアルバウトでは必殺技の削りダメージが非常に少なく、これだけでプレッシャーをかけるのはまず無理。ではなぜガードさせたいのかというと、**リアルバウトの必殺技は空振りさえしなければまず反撃を受けないからだ。**そしてこの「必殺技をガードした状態」というのは大抵間合いやタイミングがいつも一定なので、攻撃の組み立てがかなり安定してくる。ここのポイントさえ押さえてしまえば、通常技からまたキャンセル必殺技で延々と攻め続けることが可能だ。

ただし、単調になってしまって連携がバレると、スウェーで避けられたり確実なタイミングのガードキャンセルで返されてしまう。そうならないためにも、先程のコンタックを交えたバリエーションの研究が必要なのである。


例えばホンフゥで、天をガードした後烈火棍を意識させつつ、


おもむろに立ちBからキャンセルしてまた天で固める。

## 心得その5 ガードキャンセルを活用しよう

リアルバウトでは自分のパワーゲージが黄色以上にまで**溜まっていれば、特定の必殺技によるガードキャンセルが可能だ。**ゲームの性質上、いったん攻め込まれると切り返すのは非常に難しいため、これはぜひとも使えるようにしたい。

ガードキャンセルできる技は表のとおり。技自体の性質は変わらないので、無敵時間があったり技の出が速いものならば連続ガードの最中に、性能は悪いが威力のあるものは連携の最後で隙が大きい必殺技などに、タイミングよくコマンドを合わせていこう。

なお、当然のことながらゲージが溜まっていないとガードキャンセルはできない。最低でも序盤にある程度手を出しておかないと、本当の意味で守りを固めることはできないぞ。

とまあこんな感じで全体を見てみると、ジャンプのタイミングとコンタックの使い方、必殺技の仕掛け方が重要になっているようである。とりあえず現段階ではいろいろと手を出したほうが強いしおもしろいので、最初のうちはとにかく暴れまくってみよう。そのうちコンタックや連続技が分かってくると、だんだん狙いどころが絞られてくるはずだ。


A→B→C→必殺技なら、必殺技にガードキャンセルだ。

## ガードキャンセル技

| | |
|---|---|
| テリー | パワーダンク |
| アンディ | 昇龍弾 |
| ジョー | タイガーキック |
| 舞 | 龍炎舞 |
| ギース | 中段当て身打ち、邪影拳・強 |
| 双角 | 破滅の炎 |
| ボブ | モンキーダンス |
| ホンフゥ | 制空烈火棍 |
| マリー | ストレートスライサー |
| フランコ | ダブルコング・強 |
| 山崎 | 裁きのヒ首・強 |
| 秦崇秀 | 帝王天耳拳・強 |
| 秦崇雷 | 帝王天耳拳・弱 |
| ダック | ダンシングダイブ |
| キム | 空砂塵 |
| ビリー | 水龍追撃棍、火龍追撃棍、紅蓮殺棍 |

もう知ってたかな…!?

# あんな技こんな技

前号までに紹介できなかった、あなたにとってすごく便利な[illegible]技の特集だ。

担当 [illegible]

**コイツでアイツに差をつけろ!!（教えてあげてね）**

前号で一応全コマンドを載せたわけだが、実はもう少しだけ、知っていればちょっと得するコマンドがあったのだ。とりあえず表を載せるとともに、わかりにくいものを軽く説明しよう。


見てから入力するのはキツいが追い打ちが入るので、合計すればいいダメージだ。

**●ヒガシ**
このフックは2段技で、両方とも下ガード不可。選択攻撃には使えないが、ガードさせればスキはない。

**●ギース**
実はあった裏雲隠し&絶命必中絞め。裏雲隠し自体のダメージはなく、遠距離立ちCが追い打ちで入る程度。

**●双角**
払破は上ガード不可で、降破は下ガード不可。一応2択になる。

**●ホンフゥ**
九龍の読みが空中の相手に当たると、空中で連続技を入れるように変化する（例外あり）。烈火棍があるためあまり目立たないのが残念。

**●フランコ**
ハルマゲドンバスターヒット後に表のコマンドを入力すると、落ちてくる相手に追い打ちをかけることができる。Cボタンを使う技でなければ、さらに連続で入力可能だ。

マリーのみ継承したクイックスウェー。上半身無敵から、投げが狙える。使える。





**●山崎**
相手を叩き上げてからドリルアッパーを決めるまでの間に、打撃による追い打ちができる。ダメージ的にはあまり変わらないようだが、長い距離を運んでくれる。


「まんま」な技の遠距離版神足拳。リングアウトに注意。


素直に当てると反撃されるので注意。

**●ダック**
前回ダックダンス後は必殺技がパワーアップすると書いたが、発売バージョンでは別コマンドを入力するようになった。

今回紹介できるのはここまでだが、他にも細かいのがいくつかあるようなので、ボタンを追加するなど軽く試してみてほしい。さらに、実はでかいのが一つ…。

## 追加技一覧表

| | | |
|---|---|---|
| アンディ | 疾風裏拳 | 斬影拳・強～↙→+C |
| ヒガシ | 爆裂フック | 爆裂拳中↓↘→+A |
| ギース | 裏雲隠し | 投げ間合いで↙+C |
| | 絶命必中絞め | 裏雲隠し～↖+C |
| 双角 | 天破 | 邪棍舞中↙+C |
| | 払破 | 邪棍舞中↘+C |
| | 降破 | 邪棍舞中↖+C |
| | 突破 | 邪棍舞中→+C |
| | 倒破 | 邪棍舞中D |
| ボブ | ウルフファング | マッドスピンウルフ中C連打 |
| ホンフゥ | 黒龍 | ←↙↓↘→+C（空中の相手にヒット） |
| | 電光パチキ | 電光石火の地中B連打 |
| マリー | ホッピングプレス | ↓+C（追い打ち攻撃） |
| | クイックスウェー | ↓↙←+A |
| | バックドロップ | クイックスウェー中←+A |
| | フェイスロック | バックドロップ中←+B |
| フランコ | クイックステップ | ウェービングステップ中→←+B |
| | ダブルウェービングブロー | (←↙↓↘→+D)×2 |
| | メテオバックブロー | メテオタックル～↙→+C |
| | ストレート | ハルマゲドンバスター中↓↘→+A |
| | バックフィニッシュ | ハルマゲドンバスター中↓↘→+B |
| | タックル | ハルマゲドンバスター中↓↘→+C |
| | フック | ハルマゲドンバスター中↓↙←+A |
| | ハイキック | ハルマゲドンバスター中↓↙←+B |
| | オメガショット | ハルマゲドンバスター中↓↙←+C |
| | アッパー | ハルマゲドンバスター中→↓↘+A |
| | リバースハイキック | ハルマゲドンバスター中→↓↘+B |
| | バイシクル | ハルマゲドンバスター中→↓↘+C |
| 山崎 | 蛇使いキャンセル | 蛇使い溜め中A |
| | 四段ドリル（2） | ドリル後1秒間に8回C連打 |
| | 四段ドリル（3） | ドリル後1秒間に10回C連打 |
| | 四段ドリル（4） | ドリル後1秒間に16回C連打 |
| 崇秀 | 帝王神眼拳鋼落 | 神眼拳B（頭上落下）中AorBorC |
| 崇雷 | 帝王神足拳（遠距離） | →→→+A |
| ダック | ブレイクハリケーン | ダックダンス後↓↘→↓↘+BC |
| | ダンシングキャリバー | ダックダンス後↓↙←↓↙+BC |
| | ローリングパニッシャー | ダックダンス後←溜め→←→+BC |
| | ダイビングパニッシャー | ダックダンス後空中で→↘↓+BC |

## 今回の主役は俺じゃないのか？
# テリー・ボガード
テリーが使えるコンビネーションアタックを紹介していこう
担当：[illegible]

### 連続技は安定して強い？

コンビネーションアタックは目押しでおこなう連続技のことであり、各キャラそれぞれの連続技を持っているのはあたりまえである。

テリーのコンビネーションアタックは簡単で強いものが多い。

とりあえず今回はわかっているコンビネーションアタックを紹介しよう。

**●しゃがみ小P×3→しゃがみ大P→クラックシュート**

餓狼スペシャルのときからあるこの連続技は、リアルバウト餓狼でも健在だ。

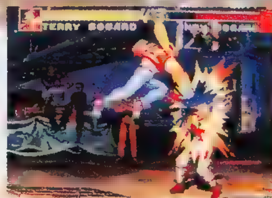
一番安定している連続技でダメージもそこそこ減らすことができるので初めはこの連続技を入れていこう。

最後のクラックシュートは、バーンナックルでも入るが、相手によっては入らないキャラがいるのでクラックシュートにしたほうが確実。

**●立ち小P×3→立ち小K→パワーダンク**

見た目もハデでかなりカッコイイ連続技だが、相手が立っていないと入らないのが残念だ。

しかし、スキのある技をガードしたあとなど、確実に技が入るときには、狙ってもいいだろう。当たれば6HITする連続技なのでダメージも期待していいだろう。


パワーダンクフィニッシュは最高だ!!

**●しゃがみ小P×3→しゃがみ小K→レバー入れ大P→ライジングタックル**

ダメージ的に一番オススメするのが、この連続技だ。

しゃがみP×3を目押しでポンポンと入れてから、大パンチにはいかずに、しゃがみ


小P×3を入れ、


小Kをつなげる。

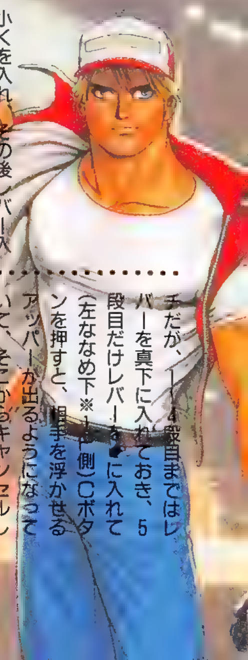

このときにレバーを↙方向に入れて、


キャンセルライジングタックルで決まり!!

小Kを入れ、その後レバー入れ大Pをキャンセルして、ライジングタックルという見た目も美しく、ダメージも一番与えることができる連続技なのだ。

5段目のレバー入れ大パンチだが、1〜4段目まではレバーを真下に入れておき、5段目だけレバーを↙に入れて(左ななめ下※1P側)Cボタンを押すと、相手を浮かせるアッパーが出るようになっていて、そこからキャンセルしてライジングタックルを入れるわけだ。

基本的に9HIT技だが、相手が画面ハジにいると、ヒット数が上がり、10HITになる。



## ありゃあ〜超裂破弾、ガードされてもスキがないよ
# アンディ・ボガード
下段スタートのコンビネーションアーツで浮かせて必殺技で追い打ちだ！
担当：裂破[illegible]

### コンビネーションアーツのラスト技から連携しよう

アンディのコンビネーションアタックは、比較的使いやすいものがそろっている。特に、そのほとんどが「立ち→しゃがみ」「しゃがみ→立ち」のどの組み合わせでもOKなので、どこからでも狙っていけるものが多い。

そんな中でも、下段（つまり立ちガード不可能）スタートできるものは重宝する。しゃがみⒶ（パンチ）は立ちガードできてしまうが、しゃがみⒷ（キック）は立ちガードができない。これは大切なことなのでよく覚えておこう。

さて、今回のコンビネーションアタックはラストの一撃が手前ラインへ吹っとばせるものや、上げ面になって浮かせることができるものがある。

実はここから連続（連携）技につなげることができるので、一部紹介しよう。

まず浮かせだが、これはコマンドのラストが↙+Cで、単発の↙+Aと同じ「上げ面」が出る。↙+Aとの違いは、前に滑りながら出せること、そして、ヒットしたら相手が浮くことの2点。

さらにキャンセルも↙+Aと同じくかかるので、浮いた相手に昇龍弾、空破弾、超裂破弾のいずれかで追い打ちをかけることができるぞ。

この中でベストなのは昇龍弾。理由はやってみれば分かるが、空破弾はこれで倒せる!!というとき以外は使えない(ダウンしない、反撃を受けるetc…)。

次にラインとばし系。これは、ラストの→+Cにキャンセルをかけて激・飛翔拳で一応追い打ち可能。相手が対策を知らなければまず決まるぞ(知っててもなぜか脱出不可の場合アリ)。


下にBB↙+Cのコンビネーションは強力。キャンセルで昇龍弾に。

### こんなのもある連続技集

**●小ジャンプC→上げ面キャンセル必殺技**

「〜必殺技」とは…、

**●①斬影裏拳→くない弾**

**●②超裂破弾 or 斬影裂破**

説明すると、①は大で斬影拳を当ててヒット中に↙→+Ⓒで裏拳。すぐにダッシュして、相手の足もとで止まってからくない弾×2。計7ヒット。

②は小ジャンプCを当てた時点で↙+Aと素早く入力。


小ジャンプC→上げ面キャンセル斬影裏拳→くない弾。超安定。

すぐ↓↙→+BCと入れればちゃんと超裂破弾が決まる。真下溜めだから、前作の「ジャンプ大Ⓟ→下大Ⓟキャンセル超〜〜」はできないなんて早合点しないように。

**餓狼3でも今作でも、小ジャンプ攻撃で超裂破弾はちゃんと溜まるぞ。**

**●小ジャンプA→コンビネーション上げ面キャンセル必殺技**

小ジャンプはCでもいいが、着地で離れてしまうのでAのほうがやりやすい。コンビネーション上げ面は浮かしなので昇龍弾がベスト。超裂破弾から昇龍弾で追い打ちすることも可能。

最後に。新技の激・飛翔拳は相手がノーマルライン上で密着時にヒットさせてしまうと、その後に反撃されてしまうぞ!!相手がスウェーラインにいるか、ガードさせる目的で使おう。もうひとつ。投げの後にもくない弾が入るよ。

### アンディ・ボガード コンビネーションアタック アタック表Ver.1

| ボタンの組み合わせ | 効果 |
|---|---|
| Ⓐ,Ⓑ,Ⓒ | ダウン |
| Ⓐ,Ⓑ,→+C | 手前ラインとばし |
| Ⓐ,Ⓑ,↙+C | 浮かせ |
| 🄲,🄲,🄲,🄲 | |
| 🄲,🄲,🄲,🄲,→+C | 手前ラインとばし |
| Ⓑ,Ⓑ,Ⓒ | ダウン |
| Ⓑ,Ⓑ,→+C | 手前ラインとばし |
| Ⓑ,Ⓑ,↙+C | 浮かせ |

※表中の区分け
○＝立ち、しゃがみ両方可
□＝立ちのみ
無印＝指定のレバー方向のみ

祝!!爆烈拳大復活!!

# ジョー・ヒガシ

基本的なスタイルは相変わらず[illegible]ヒガシ[illegible]っと1億[illegible]たっても同じ[illegible]ない。

担当：暁の薩摩[illegible]

ヒガシの基本的な性質・戦法は前作の餓狼3とほぼ変わらない。

ハリケーンアッパーで牽制しつつ、跳び込まれたら対空技で返していく。返し技として適しているのがタイガーキックや⬅+Aのバーチカルアッパー、あるいは⬋+Aのしゃがみ肘打ち。これが一種の理想形であるといえる。しかし世の中そううまくは事は進まないもので、今回はハリケーンやタイガーの攻撃判定が目に見えて小さくなってしまっている。

そこである程度は、スラッシュキックや黄金のカカトによる奇襲や、跳び込み攻撃に頼る必要がある。ただ幸いなことにスラッシュもカカトもスキが小さいため、反撃を受けるようなことは少ない。スラッシュやカカトからのタイガーキックという連携は今回もおおいに役立ってくれるはずだ。ただしバクチ性が高いということは忘れないように。

新必殺技のプレッシャーニーは、攻撃と同時にスウェーラインへの移動も兼ね備えた便利な技のように思えるが、実際はヒットさせても反撃を受けてしまうので、今のところコレだ！といった使い道が思いつかない（きっと一生見つからないだろうな…）。

爆烈フックのほうは、それなりに有効に使っていける。出し方だが、いったん爆烈拳の連打を止めてから再度⬇⬊➡+Aと入れ直したほうが出しやすいだろう。

素早く入力すれば爆烈拳から連続技にもなるし、入力が遅れて連続技にならなくても下段ガードを崩す技になる。当てると相手をかなりの距離だけ吹っ飛ばせるので特にフィールドの端に追い込んだときはOBも狙いやすい。



フィールド際のしゃがみガード崩しは超がつくほど有効だ。

しっかりと立ちガードに切り替えてくるような相手に対しては、爆烈拳を途中でやめてから一歩踏み込んでスライディング（⬋+B）で足元を狙ってみるのも効果的だ。

気になる連続技&コンビネーションアタックだが、もっとも簡単なのがジャンプC↓立ちA↓爆烈拳↓爆烈フックだろう。ジャンプCを当てた後はAボタンを連打しているだけで爆烈拳まではつながってくれる。

少し難しめだが、威力ではジャンプC↓近距離立ちC↓大スラッシュキックや、ジャンプC（↓少し前に歩いて）↓レバー後ろACCCが大ダメージを与えられる。画面端ならCCCCからタイガーキックもつながるぞ。

立ちガード不能な技から始められるものでは、しゃがみB×2↓レバー下Cや、しゃがみB×2↓レバー前C（手前ライン飛ばし）↓D（対オーバースウェー）だ。



レバー後ろAのバーチカルアッパーは2発目まで当ててからコンビネーション開始。

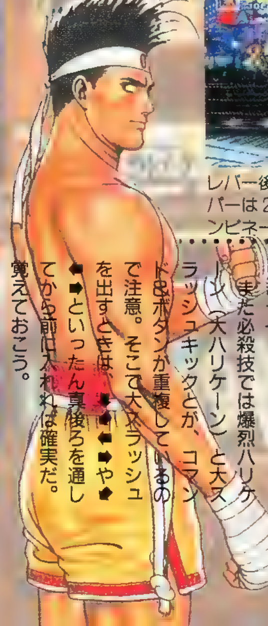
## 何よりもレバー入力を正確に

ヒガシを使っていて、おそらく一番気になる（気にくわない）ことのひとつが、思ったとおりの技が出ねえということだろう。

しゃがみAやしゃがみBを出すときは、きっちりとレバーを真下に入れるようにすること。そうしないとすぐにコマンド技（レバー⬋+Bのスライディングなど）に化けてしまうぞ。

また必殺技では爆烈ハリケーン（大ハリケーン）と大スラッシュキックとが、コマンド&ボタンが重複しているので注意。そこで大スラッシュを出すときは、⬇⬋⬅➡や⬋⬅➡といったん真後ろを通してから前に入れれば確実だ。

覚えておこう。



対戦ワンポイントアドバイス

# 不知火 舞

新[illegible]炎の舞とコンビネーション[illegible]タックを使いこな[illegible]う。

担当：不[illegible]火の会[illegible]いなりん

## 陽炎の舞について

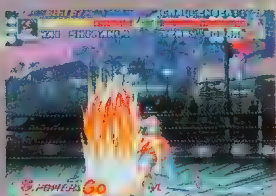
前作の餓狼3では回転する炎の分身がスウェーラインにも攻撃判定を持っていたのだが、今回はそれがなくなって攻撃判定は通常ラインのみになった。

最初に弱体化してしまった部分を書いたが、これで陽炎の舞は使う必要のない技だと言いたいのではない。実はこの弱体化を補って余りある進化を遂げているのである。それは…、

**出かかりに無敵時間がある**ということである。思えば餓狼SPの時代に猛威をふるった大龍炎舞以来、念願の無敵技を再び手に入れたのである。

ただこの技も万能というわけではなく、攻撃判定はあくまで炎の分身なので横方向にはかなりの強さを発揮するのだが、分身の届かない位置から跳び蹴りを当てられたりすると潰されてしまうこともある。

陽炎の舞の対策がわかっている相手に多用は禁物だが、足払いを重ねてくるようなときなど、リバーサルで出してみるのがよいだろう。



ゲイザーを重ねられても、



「かげろうのまい〜」

## コンビネーションについて

舞のコンビネーションアタックの中で、使用頻度の高いものをいくつか紹介していく。

**●しゃがみA×α↓しゃがみC**

しゃがみAを何発当てても次のしゃがみCは昔の大パンチが出るので、これにキャンセルをかけて龍炎舞につなぐことができる。

**●A↓B↓レバー前C**

最後のレバー前Cで相手を手前のラインに飛ばすことができるので、レバー下Dで追いうちをかける。

**●B↓C↓C**

前作にもあったコンビネーション。最初のBはレバーを前に入れると背面蹴りになってしまい、これだとコンビネーションにつながらないので注意。2発目のCがしゃがみガード不可なのは前作と変わっていない。

**●A↓B↓レバー斜め後ろC**

AとBは立ちでもしゃがみでもよい。また最初のAをしゃがみで出せば、しゃがみA連打のあとにもこのコンビネーションにつながる。最後のレバー斜め後ろCは相手をかなり吹っ飛ばすので、リングアウト狙いに使える。

画面端のときに限られるが、レバー斜め後ろCのあとに陽炎の舞か空中投げで追いうちをかけることができる。



この蹴りにキャンセルをかけて、



「かげろうのまい〜」



## 今回はゴリゴリいけるね ギース

[illegible]コンビネーションアタック、[illegible]などを説明していこう。
担当：[illegible]

リアルバウトになって、いろいろな技を覚え、さらにパワーアップしたギース。

今回からのギースは意外にもゴリゴリといけるコンビネーションが存在するのだ。まず、その連携たるものを紹介していこう。

### 連携スタート技 やはり小足払いでしょ

●しゃがみB×5→立ちB→立ちC

連携の一つとも言え、足払いがヒットしてしまうと最後の立ちCが確定するコンビネーションアタック。

ギースの連携としては、一番安定していると言ってもいい。

威力的にも体力の4分の1近くは減らすという強さである。すべて決まると7段だぞ。

この連携の派生で立ちBのときに、レバーを前へ入れてCボタンを押すと、ライン飛ばしが出てつながり、その後にDボタンで攻撃すると強い。でも、ライン攻撃は避けられるので覚えておこう。

ライン攻撃は一応、上と下があり使い分けるといい。

上段のときは、ライン攻撃にキャンセルをかけて烈風拳、邪影拳を出すと、より一層強いのだぞ。

●立ちA→立ちC

この連続攻撃、まず決まることがないと考えていい。なぜなら、はじめの攻撃は立ちパンチで、さらに相手とある程度近くなくてはいけないのである。

そこで立ちパンチを出してから、Cボタン（立ち大パンチ）を押すと、ガガガと連続で4発出るのだ。決まったときのダメージは体力の6分の1程度減らすことが可能だが、これといった使い道はない。

どちらかと言えば、やはり初めの小足払いスタートをおすすめするぞ。

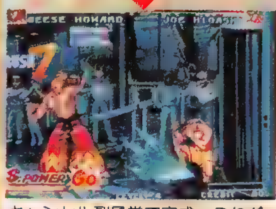

小足払いでスタートで、まず1発入れる…。


5発まで入れてからさらに…、


立ちキックへつないで、


裏拳（ライン飛ばし）を当てる。


確定ではないが、ライン攻撃を出して…、


キャンセル烈風拳で完成。これが結構強いんだな。



## すごいよ、これぇ～ 蟹月双角

[illegible]のコンビネーション、中段技の[illegible]により、前作の[illegible]を返上！
[illegible]：HR[illegible]

### 今回はC連打が重要

前作の双角のコンビネーションアタックは、C連打とB➡DDの2つだったが、ボタン性質の変更により、C連打のみが継承されている。

このC連打のコンビネーションアタックは最高4発まで繰り出せ、どこでもキャンセルをかけられる。よって相手がくらっているか、ガードしているかの見極めが容易。

もちろん何発目でキャンセルをかけて必殺技（憑依弾・破滅の炎）を出しても、連続技になるぞ。

では相手がしっかりガードしてる場合はどうするのか。

前作の双角なら、ここで手詰まりになるところだが、このリアルバウトではC連打をガードされたら邪心舞を出して派生させる。

邪棍舞の派生は、↙C or D（下段）と↖C（中段）を使い分けて2択を迫る。

つまり今回の双角の勝利目的の1つとして、いかに接近してC連打を当てるかにかかっていると言っていい。


C連打は4発まで。ヒットを確認できたらキャンセル必殺技だ。


ガードされたら邪棍舞。相手がくらっていれば連打続行。


ホイ、中段だ。下段もあるから完全2択になるぞ。

### 他のコンビネーションアタック

●A→B→C

これは全キャラ共通のものだが、実戦ではしゃがみB×2→Cとしたほうが使いやすい。

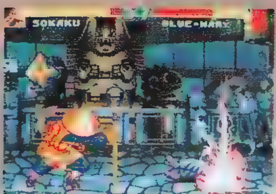
最後のCはレバーによって変化するが、中段があるわけではないので、レバー前入れのものを使用するといいだろう。これがヒットして相手がダウンすると、次に電撃棍が安定して入るはずだ。

●A→C

間にBを入れないと、有無を言わさずしゃがみCが出る。特別な使い所というのはない。

この他に、まだ隠されたコンビネーションアタックがあるかもしれないが、中段技がない限り、しゃがみB→鬼門陣といった当て投げ（ガード、くらいポーズ時間が短くなってやりやすくなった）も、実戦では狙っていこう。


A→B→Cをレバー前入れで倒したら…、


ダウン攻撃。電撃棍。遅いと当たらないぞ。



# しっくりいきましょう ボブ・ウィルソン

## 使えるコンビネーション

簡単で強力なコンビネーションアタックという、都合のいい技をボブは持っているので、対戦でもCPU戦でも、これを活用していこう。

そのコンビネーションアタックとは、Cボタン連打だけで出る連続回し蹴りだ。最初から連打していれば5段、最初のキック（2段技）の2段目ヒット後から連打を始めれば6段で、どこで止めることも、キャンセルして必殺技につなぐこともできる。

ただ残念なことに、スタートが近距離立ちCなので、いつでも使えるというわけではない。


C×5→キャンセルモンキーダンスが連続技。超必も入る。

ジャンプCヒット後や、相手の対空必殺技空振り後のスキなどに、早めにボタンを押して狙っていこう。

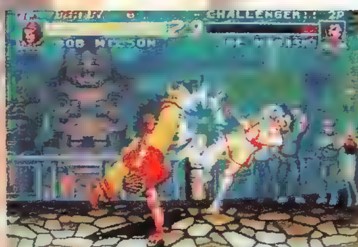
今のものより柔軟性があり、しかもわりと威力が高いのがBBCというコンビネーションアタック。1発目はAでも出るが、3発目のスライドヘッドバット後に、追い打ち攻撃のリンクスファング(⇧C)を入れるなら、Bスタートだ。逆に中距離戦では追い打ちは諦めて、しゃがみAスタートがいいぞ。しゃがみAが速く長いからだ。


BBCの3発目はスライドヘッドバット。この後リンクスファングが入る。

ただし、しゃがみガード方向にレバーが入って、対空キックが出てしまわないように注意しよう。

また、少し変わったところで、BB⇧Cというコンビネーションアタックがある。最後のしゃがみガード方向入れのキックで相手を浮かし、そこにキャンセルで出したモンキーダンスがヒットする。潜在能力のマッドスピンウルフをまともに狙っていける最大のチャンスでもある。


このしゃがみガード方向入れCで浮かしたところへ、モンキーダンス。


投げの直後にだけ出せるホーネットアタック。強力だ。

コンビネーションアタックではないのだが、投げた直後に追い打ちする特殊な技、ホーネットアタックは、威力が非常に高いのでぜひ狙ってほしい。投げ→ホーネットアタック→リンクスファングまでがーセットと考えよう。

ホーネットアタックの入力は「投げた瞬間から直後にかけて」だぞ。ミスのなきよう。



# ホンフゥ

## さて、コンビネーションアタックは何がある？

今回のホンフゥはコンビネーションアタックを紹介する。ホンフゥはコンビネーションアタックが少ないほうなので、なかなか見つけにくいと思うが、ここに紹介するコンビネーションアタックは相手の体力をかなり奪え、実戦でかなり使えるので各自練習してバンバン使いこなしてほしい。それではいくぞっ！

**●跳び込みBキャンセルC→立ちA→レバーナナメ後ろB→レバーナナメ後ろC→キャンセル制空烈火棍**


このコンビネーションアタックのナナメ後ろC攻撃は、相手を空中に飛ばすことができる。


そこに追い打ちとして制空烈火棍を入れる。

さてこのコンビネーションアタックなのだが、まず跳び込みBはかなり上のほうで出すこと。そうじゃないと、C攻撃が出てくれないぞ。そしてレバーナナメ後ろCなのだが、これは相手を空中にフッ飛ばしてくれる。ちなみにB攻撃はナナメ後ろでなくともしゃがみBでOKなのだが、C攻撃のためにナナメ後ろに入れておく。そうしてC攻撃をくらった相手は空中に飛んで、制空烈火棍をくらうわけだ。

**●めくりBキャンセルC→立ちB×2→ナナメ後ろC→キャンセル制空烈火棍**

めくり攻撃は、Dを押してからB→Cと押す。すると相手は少しの時間だけなのだがひるんでしまう。そこにゆっくり立ちB×2攻撃を入れよう。そしてレバーナナメ後ろCを入れて相手を空中にフッ飛ばして制空烈火棍を入れよう。かなり相手の体力を奪うことができるぞ！


めくりBキャンセルCと入れると少し相手がひるむ。


そこに落ちついて立ちB攻撃を入れよう。

今回紹介したコンビネーションアタックは簡単なのでぜひ使いこなしてほしい。初めに紹介したヤツはすぐにできると思うし、2つ目のヤツはコツさえわかればイケると思うので、早くコンビネーションアタックの感覚をつかんでほしい。

まだまだコンビネーションアタックはあると思うのだが今回はこれだけだ。次回以降の攻略を期待して待っててほしい。



# 地獄の果てまで駆け抜けろ！
# 不死身の力で攻略サバイバル！

## 超一流のエージェント ブルー・マリー

前作に比べ、かなりパワーUPしたマリー。今回は、かなり強そうだぞ！
担当：も…

### 投げも打撃も超一流！

多くの新技が追加されたので、今回はそれらの技の説明をしよう。

**●ストレートスライサー→スタンファング**
ストレートスライサーがヒットしている最中に、もう一度コマンドを入力すると、追い打ちとしてスタンファングが出る。なかなか強力だぞ。

**●バーチカルアロー（×2）**
バーチカルアローが根元でヒットしている最中にもう一度コマンドを入力すると、追い打ちとしてM・スナッチャーが出る。先端で当てた場合は、M・スナッチャーは出ないので、ダメージは落ちるぞ。

**●スタンガンスマッシャー**
いわゆる、当て身系の技。コマンドを入力すると構えを取り、そこに技が当たると反撃するのだ。スタンガンスマッシャーは上段当て身になっていて、ジャンプ攻撃と必殺技を取ることができるぞ。

**●M・ヘッドバスター**
同じく当て身系の技だが、こっちは中段当て身になっていて、通常技を受けると相手を上に投げる。さらに、落ちてくるところに、バーチカルアローで追い打ちができるのだ。このーセットが決まると、かなり減るぞ。


ヘッドバスターで上に投げておいて…。


バーチカルアローで追い打ちができるのだ。

**●M・タイフーン（超必殺）**
前作のものと少し変わり、コマンドを入力するとダッシュしていき、相手を投げるのだ。ガードできないので、至近距離で使うと、なかなか強力だぞ。

**●M・ダイビングスマッシャー（潜在能力）**
近距離用のコマンド投げ。間合いが広く、すぐに出せるので、相手のスキをついて狙ってみよう。また、攻められているときにガードしながらコマンド入力しておくと、リバーサルで投げることがあるぞ（ガードリバーサルではないことに注意）。

### 狙うならこの連続技だ！

簡単な連続技としては、小足払い（下B）×2→しゃがみ大パンチ（下C）→ストレートスライサー→スタンファングの5段攻撃が安定だ。簡単なうえに、かなり強力な連続技だぞ。また、スピンフォールから小足払いがつながるので、ここから連続技を狙うこともできるぞ。


小足払い（下B）…。


しゃがみ大パンチ（下C）…。


ストレートスライサー→スタンファングで5段だぞ。



## バリバリ親父はいつでもバリバリ フランコ・バッシュ

パワーの目立つ親父であったが、今回はかなりテクニシャンになっているぞ。
担当：いつもバリバリ…ン砲KEI

### 素晴らしき親父の世界

あぁ…素晴らしきかな。この親父が、こんなにパワー&テクニカルなキャラに変身するなんて…。どの辺がテクニカルなのかというのは置いといて、まず、従来どおりの戦法はここでも使っていける。しゃがみA攻撃（小パンチ）からキャンセルをかけてのダブルコングや、Wブローでめくりに行くことも可能だ。

しかし、WブローはDボタンで出すようになっているので、しっかりコマンド入力しておかないと、スウェーになってしまうので注意しよう。1発目がヒットしたときにもう1度同じコマンドを入力すれば、2発目が出るのも従来どおりである。

前から持っている技に関して言えば、ダブルコングの2発目はしゃがみガード不能なので相変わらず使える。

そして、パワーバイシクルがかなり使える技へと進化した。技の出は少し遅いが、しゃがんでいる相手にも当たり（ガードは可能）、その上、スウェーラインにも攻撃判定がついた。中央にいる相手にヒットさせると、手前のラインに押し出せるのも嬉しい点の1つだ。これによって、使う価値がグンと上がったことになる。

### 新技はどれも上物

F・バッシュに追加された新技は、超必殺技などを除けば3つ。

**●メテオショット**
バッシュ待望の飛び道具。技の出も速くスキもないので、牽制技としては最適だ（別に飛び道具として見てもいいでしょ）。

**●ウェービングステップ**
⬅溜め➡Bで出せるこの動きは、移動している間は全身まったくの無敵。しかし、終わり際にはスキが生じる。これは当然か。それから、この移動中に➡⬅Bと入力すると、止まることができる。もちろん、移動中ならどこでもだ。相手の目の前で止まるか、それとも後ろに回って止まるか…ワクワクするぜ。端に追い詰められたときに、逃げ技としても使用できるぞ。

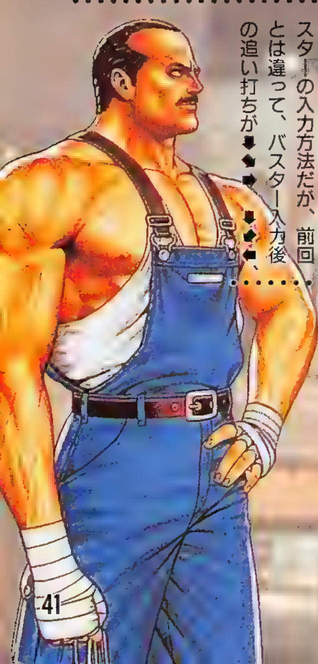

この間はまったくの全身無敵の王者。

**●メテオタックル**
↙➡Cで出せるこの技は、その名のとおりに肩を突き出してタックルしていく技だ。この技も出した後にもう1度コマンドを入力することによって技が変化する。ガードされても出せるぞ。

それから、ハルマゲドンバスターの入力方法だが、前回とは違って、バスター入力後の追い打ちが⬇↘➡⬇↙⬅、➡⬇↘といろいろな入力法がある。**いろいろと何回も入力してみよう。**ウキウキするぞ。


ここから再度コマンドを入力してみると…、


バックブローだぁ!!



# 山崎竜二

俺様の丘は痛えぞお!

山崎の連続技は威力よりもリングアウト重視。追い打ちを忘れるな。

担当

## いくぞいくぞオシャーッ

とりあえずはスペースもないので、今回は山崎といえばの蛇使いに絞って紹介しよう。これはコマンド入力後、Cボタンをすぐに離せば早出しが可能だがダメージは低い。押しっ放しにして「いくぞオ」と1回言うごとに威力が上がり、「いくぞオ」3回（4段階）でゲージ約一本に持っていく。中～遠距離では常に蛇使いを狙い、跳んでくるなら上方蛇使い、オーバースウェーならAボタンでキャンセル、攻めあぐねているようならここぞとばかりに「いくぞオ、いくぞオ」と溜めてやろう。



削りでもこんなに減る、いくぞ×3蛇使い。Aでキャンセルしてもパワーゲージは増えるぞ。

## 強力便利コンビネーション

今回、ヤマザキには、以前のコンビネーションアタック（アーツ）である線切れや猿打ちに似た、

- ●A・C・C・C
- ●A・C・C・⬇C
- ●A・C・C・⬆C

といったものも残ってはいるが、A・C・Cキャンセル小裁きの匕首とやったほうが減らせるし、新たに追加された3段系コンビネーションのほうが使いやすく強力だ。レバー、ボタンの組み合わせで計24とおりのバリエーションがあるが、表を見てもらえば一目瞭然。



A・C・C・→Cは最後が中段。いい感じ。

### 3段系コンビネーション表

| 1段目 | 2段目 | 3段目 |
|---|---|---|
| A | B | C（キャンセル可） |
| B | ↓B | →C（ダウン） |
| ↓B | | ↓C（下段・ダウン） |
| | | ↙C（キャンセル・空中追い打ち可） |

しかし実質的に使い分けが必要なのは3段目のみ。2段目までは最もリーチの長いA・↓Bか、下段スタートの↓B・↓Bのどちらか好きなほうを使おう。

3段目は竿（ニュートラルC）につなげばキャンセル小or大裁きの匕首→ダウン追い打ちが入り大ダメージ。多少威力は落ちるが、より入力の楽な蛇使いにしてもいい。



匕首後すぐダッシュ、しっかりと止まってから↓Cを入力。

また、Cのアッパーにすれば、吹っ飛ばした相手に空中での追い打ちが可能。キャンセルをかけての蛇使い・上方、またはギロチンが連続技になるぞ。



3段目を↙+Cにしておけば空中でキャッチできるぞ。

相手をスウェーラインに追いやるコンビネーション、B・C(手前)、B・↓or↑+C(奥)もあるが、しゃがんでいる相手には当たらないうえ、ここから対オーバースウェー攻撃は連続技にはならないので無理して使う必要はないだろう。



# 秦崇雷

…来いよ、クズども

他の連中とは移動速度が違う。兄貴から見れば止まっているも同然だ。

担当 誇り高き… ぴく

## 超高速移動がカギ

崇雷は他のキャラクターとは基本的な動作のコンセプトが違っている。持ち前のスピードを生かして前ダッシュとバックダッシュを行いつつ、スウェーラインまでも使った超高速3次元運動がベースとなる。

そんな中で要となるのが、しゃがみA。立ちガードされてしまうのが残念だが、リーチの長さやスピードは超一級品。相手の攻撃のスキをつく反撃技には最適だし、もちろんこちらから連続技としても使っていける。



A→Aのコンビネーションで出る肘。これにキャンセルをかけて帝王神足拳だ。

しゃがみAが一発入ったらそのまま目押しでタイミングよくタン、タンと連打することで、しゃがみAをうまくいけば7～8発入れられる。しゃがみAをできるだけ当てたら、続けて同じタイミングで立ちAの肘打ち（コンビネーションアーツの一部）につなぎ、その時にキャンセルをかけて神足拳が連続技になる。

お手軽でかつ威力もそこそこのユースフルな連続技だ。

もうひとつ基本的なものだが、立ちA↓立ちB↓レバー前C（奥ライン飛ばし）も覚えておいてもらいたい。この基本コンビネーションの最後のCにキャンセルをかけての帝王宿命拳がかなり使える。

厳密には宿命拳までは連続技にならないが、宿命拳はスウェーライン上の敵にも攻撃できるので、ほぼ回避不可能。唯一100パーセントの確率で回避する方法が、スウェーライン上での前ダッシュ。ただし崇雷側が宿命拳を撃つときにキャンセルをかけるのが遅かったときのみ、オーバースウェー攻撃（スウェーラインからの攻撃）やレバー入力のみで戻ってくれれば、回避することもできる。

しかし要するにミス待ちなので、確実に回避するなら前ダッシュしなければならない。とはいっても、そうそう反応して前ダッシュできるものではないところにこのコンビネーションからの宿命拳の有効性がある。

ここまで挙げた2種類の連続技を頭に置きつつ、小刻みに素早く前後ダッシュを繰り返す。そこに天眼拳やスウェー攻撃をおり混ぜていくのが崇雷の基本戦法だ。

天眼拳はスキが非常に大きいので、なるべく通常技やコンビネーションアタックにキャンセルをかける形で使いたい。しかし、キャンセル天眼拳も反応の速い相手には（もちろん先読みされた場合だが）跳び込まれてしまうので、コンビネーションをAやBまでにして天眼拳を撃ったり、逆にこちらも相手が先読みして跳び込んでくるのをさらに読んで、しゃがみCにキャンセルをかけて思い切って天耳拳といった工夫をしよう。



このタンフール一風足払い、通称タン足が飛び込まれやすいポイントになっている。

いったんスウェーしたら、Cボタンで戻ってくること。これが当たれば相手をスウェーラインに飛ばせるので、さらにD（対オーバースウェー）で追い打ちしよう。このときの間合いによっては、対オーバースウェーから神足拳や天眼拳がつながる。

今回はスペースの都合上、ほんのさわりしか書けなかったが、近いうちに他心拳や龍転身の使い道や強烈なラッシュのかけかたなどを説明したいと思っているので期待してほしい。まずは超高速3次元運動を身につけることから始めよう。



# 地獄の果てまで駆け抜ける！
# 不死身の力で攻略サバイバル！

## 主な連続技特集！
## 秦崇秀

コンビネーション・アタックで[illegible]をまとめるのがポイント。弟にはリバーサルで[illegible]さないとつらいよ〜。
担当：珈琲[illegible]

崇秀のコンビネーションアタックは立ちガード不可としゃがみガード不可の2択に持っていくことができる。これを利用しない手はないぞ。

### コンビネーションアタック系

崇秀のコンビネーションアタックは小↓小↓大とつながる。小↓小のところは立ちガードもしゃがみガードもOKで問題ないが、最後の大(C)は曲者だ。

**コンビネーションアタック中の立ちCはしゃがみガード不可なのだ。** コンビネーションアタック中のしゃがみCは立ちガード不可なので、2択攻撃になるぞ。またコンビネーション中の➡Cは相手を奥ラインへふっとばすので、対オーバースウェー攻撃から大ダメージを狙える。

**●しゃがみA1段目→しゃがみB1段目→しゃがみC**

というわけで最後のCが下段の基本コンビネーションアタック。段数を増やしたければ立ちA2段目→立ちB2段目→しゃがみCでもいい。

**●しゃがみA1段目→しゃがみB1段目→立ちC**

こちらは最後のCがしゃがみガード不可。ガードされたときのみ立ちCにキャンセルをかけることができるのが面白い。


しゃがみA1段目、


しゃがみB1段目、


立ちC。

**●立ちA2段目→立ちB2段目→レバー前C→立ちDキャンセル神足拳**

立ちDへは連続にならないがガードはできないぞ。ラインダッシュなどで逃げないと入るのだ。

**●立ちA2段目→立ちキャンセルB2段目大天耳拳**

9ヒットするので段数をふやしたい人へ。

### 普通の連続技系

**●近距離立ちC2段目キャンセル神足拳**

コンビネーションアタックではないが、崇秀を使う上で忘れてはならないのがこの連続技。お手軽で減りもなかなかのものだ。近距離立ちCは出のスピードが小並みなので、非常に使いやすいぞ。ジャンプCからも簡単につながり、大ダメージを与えることができるのだ。


近距離立ちCから、


キャンセル神足拳。結構減るぞ。

**●遠距離立ちC2段目→レバー前A**

遠距離立ちCはガードさせても、ヒットさせてもこちらがかなり速く動けるのでこういったつながり方をする。結構便利なのだ。



**崇秀コンビネーションアタック公式**

A → 立ちA → C
A → B → C
B → B → C

●ただししゃがみBからCにつなぐ時はしゃがみBの1段目でCを押すこと。
●Aは→Aをふくまない。

## ダックキング

「[illegible]といいます！」

コマンド投げ＋連続[illegible]＋起き上がり技である。こいつ[illegible]に理想キャラ[illegible]。これでガードキャンセル[illegible]強ければ…。
担当：M.D.S.ーシ[illegible]キー★笹岡

### その1 連続技を決める

コンビネーション系ではまず、こんなのがある。

**●AABBC**

密着からでないと決まりにくい。また背が低いヤツにはスカったりするので使いにくい。

だが、AABB➡Cとやると、中段技が出るので、ガードされたときは狙おう。

**●BBC(D→ヘッドスピン)**

超安定で超減りの5段攻撃(3＋2)。ラインの追い打ちからのヘッドスピンは、ほとんど逃げられることはない。

また、ヘッドスピンはCで出して連打すると、段数が増して、なおかつ転ばせることが可能だ(2〜6段)。減りはさほど変わらない。ガードされてもOKなので(キャラにもよるが)、バンバン狙おう。

なんといっても、レバー下の小足からつながるのがオイシイ(下BB立ちC→D→ヘッドスピン)。

**●BB←C・BB←C・BB←C**

後ろCからは空中コンボ。

**●ジャンプC→フライングスピンアタック→下BBC→D→ヘッドスピン**

とりあえず、ジャンプやめくりから、これを狙おう。めくりはCでカンタンに入るぞ。

ただし、スピンからの連続技は入らないことが多いので、普通にジャンプから5段につないだほうが安定。

**●ジャンプC→(ヘッドスピン)→下A×2〜3→ダンシングダイブ**

これも入る。しかし、ダイブの着地で投げられてしまうので、トドメ用か押し出し用。

### その2 ブレイクする

ブレイクスパイラルで吸うための方法。バレると使えなくなる（ハメにはならない）ので、読まれないようにうまく吸おう。

**●小足→立ちB〜**

Bボタンの小足2発からが非常に吸いやすい。立ちBは、スカるキャラと当たるキャラ、ガードと当たったときでそれぞれ入力のタイミングが違うので気を付けよう。

また、コンビネーションの、AABB〜吸い、ということもできる。相手は投げ間合いの外なので、読まれなければまず吸えるぞ。

**●立ちC〜**

相手の起き上がりにこれを重ねておいて、当たってもガードされても、そのまま吸う。スカらせてもOK。

**●スピンアタック〜**

間合いは端より少し近いくらいから。

**●ライン戻り〜**

ラインの戻りにBを当てて（スカらせて）戻って吸う。

**●スベリ込み〜**

ダッシュ中下Cで出るスベリ込みをスカして吸う。この技はそれ専用、にしては弱い。

### その3 キミは踊る勇気があるか！

ダックダンスは、モーション長すぎで、知ってる人にはまず反撃される。

それでも踊ろうという勇気のあるキミは、この連続技を入れてみよう。


超安定コンボ。逃げられないから連続技なのだ。

**●JC→スピン→AAA→ブレイクハリケーン**

探せばもっとつながるハズ。ダッカーの道はまだまだ険しいのだ。


踊ったら連続技を華麗に決めたい！いくしか!!


ジャンプ攻撃〜小小ブレイクor中段とか、いやらしく攻めよう。



# 我が拳は無敵だ
# キム・カッファン

よく食べ、よく[illegible]、よく喋る、そんな男に私は[illegible]りました。
担当：[illegible]

ほとんどの技で、いちいちしゃべるキム・カッファン。彼の性格に不安を抱きつつさっそく技紹介。

## 必殺技

**●飛燕斬**
言わずと知れたキムの対空兵器、飛燕斬も改良が施された。相手にヒットした後、頂点で↓Bと入力すると足を返しもう1ヒットするようになった。小足からキャンセル可能。


飛燕斬の後、足が返ってくるようになった。

**●半月斬**
出かかりが少し遅いものの一応キャンセルでつながる。出かかりを潰されやすい感はあるが、出きってしまえばガードされてもスキは少ないため使える。

**●空砂塵**
新たに加わった技。一見対空に見えるが、無敵時間はなくまず潰される。そしてキムのガードアタックがこの空砂塵なのだが、ガードアタックとして使っても次の技にまず潰されるため使えない。コンビネーションアーツ後に相手を拾うのがこの技の適した使い方。

**●飛翔脚**
非常に使える空中技。相手に近寄るための手段の一つとして欠かすことのできない飛翔脚、空中技にキャンセル可能。振り向きからも同様。

**●鳳凰天舞脚**
飛翔脚と同じモーションから繰り出すキムの超必殺技。空中技からキャンセル可能だがつながらない。ジャンプBを引きつけて当て鳳凰天舞脚を出せば下段判定を強くさせることは可能。うまく使おう。

**●鳳凰脚**
発生が早くキャンセルでつながるキムの鳳凰脚。出ると出ないでは大違いだ。練習して必ずものにしよう。


これがキム・カッファンだ。

## 気になるコンビネーションは？

キムのコンビネーションアタックは基本的にABCの順ならどう押してもつながる。相手を倒して攻めていきたいなら、立ち（しゃがみ）A→B・立ちC（ネリチャギ）or しゃがみCの足払いでOK。スウェーラインに飛ばしたいなら同様にA→Bの後、前Cで相手を飛ばせる。

またキムは立ち、しゃがみ共にAが連打可能な上、B攻撃につなげられるので超強力なコンビネーションアーツができる。

**●立ち（しゃがみ）A×？→立ちB×2→立ちC**
相手との間合いで最初のAを調節して最後まで決めよう。また、最後の立ちCにキャンセルをかけて空砂塵を出せば、吹っ飛んでいる相手に追い打ちで入る。

キムは小足から強力な連続技があるからとにかく近づくことが大事。自分の戦い方を確立して逃さずに倒そう。


新技空砂塵。連続技として使うと強力。

# 3回押せば2ケタいくぜ
# ビリー・カーン

[illegible]本のコンビネーションアタックに[illegible]
[illegible]
担当：今回は[illegible]

リーチの長さが超いい感じのビリー・カーン。今回は使えるコンビネーションアタックを紹介していこう。

## ABCに手を加える

ビリーの基本のコンビネーションアタック（以下CA）はしゃがみのA・B・Cである。これは相手を転ばすことができ、しかもその後追い打ちが入るので実用性が高い。しかし、これではあまりに芸がないので、別のCAを使うようにしよう。


しゃがみAから立ちBにつなぐ


そして↓↘→Cで10ヒット。

それは、
①A→立ちB→↓↘→+C
②A or しゃがみB→しゃがみB→→C
の2つである。

## 燃やすかたくさん突くか

①のCAは超重要で、Aというのはしゃがみでも立ちでもよく、Bは多段技なのでパワーゲージが溜まりやすい。

基本はしゃがみAからつなげていくといいだろう。しゃがみAはリーチが長く、当てやすい技だからだ。立ちBはなるべく多く当てたいが、キャラによっては2発しか当たらない場合もあるので注意。

CAの時の立ちBにはキャンセルがかけられ、火炎三節棍中段打ちが連続で入る。

CAは別に相手との距離が離れていても出せるので、画面端と端の間合いでいきなり出して相手の動きを止めることもできるのだ。これは絶対に覚えよう。


Bをキャンセルして燃やしてもいい。

## 運よく決まれば大ダメージ

②のほうは、相手の動き方によっては大ダメージを狙えるというもの。

3発目のレバー→Cは、相手を奥のラインに飛ばす技になっており、この後Dで奥ラインにいる相手に攻撃を加え、さらに戻ってきたところに火炎三節棍中段打ちをぶち込むのが狙いである。Dの対オーバースウェー攻撃さえ入れればあとは連続になる。


このコンビネーションアタックは、相手を奥に吹っ飛ばす。

## 追い打ちをしよう

ビリーは倒れている相手に対して↓Cで追い打ち攻撃ができる。基本的に投げを入れたときとしゃがみCで転ばしたときにほぼ安定して入るのである。ダメージもそこそこあるので確実に決めていこう。


「ビシッ」とな。追い打ちは必ず決めよう。

# 9人目のバイパー、見参!!

# ファイティングバイパーズ

技公開もいよいよ次号で終了。ちゃんと覚えてる!?



## やっぱり… Mahler/マーラー

[illegible]

「クーデでもOKか?」あのボスキャラが使用可能に!!

ファイティンバイパーズも最近ようやく対戦のコツが見えてきて巷のゲームセンターでそれなりの盛り上がりを見せているようだ。

各キャラの[illegible]プレイヤーのおかげで、それ[illegible](大ジャンプキックば[illegible]××もいるけどな…)。

こうした中、ある噂[illegible]できた。

「ラスボスの奴がゲーセン[illegible]タ[illegible]暴れてるのを見た!」とか、「ラスボスの面でもないのに[illegible]スがハニーをいじって[illegible]」

[illegible]であるセガに直接確認して[illegible]みることにした。

いろいろ質問してみたところ、確かな答えをセガ側から快く提示してもらえた。そして気になる真相だが、単刀直入にいうと、"ボスキャラは使用不可[illegible]"なぜ?もう見た人もいるのに!と言いたくなる人もいると思うが、その事実はもちろん間違ってはおらず確かに奴は存在[illegible]。しかし奴は、ボスキャラの奴とは全くの別人であることが判明した。つまり新キャラ、もう一人バイパーが新たに加わったといったところか。

### RAXEL MEETS A MAX

今日も新たな対戦相手を[illegible]めてはカモられる[illegible]に(大人でよかった[illegible])筐体の前に座る。モニターのオレの分身は[illegible]勝利に勝[illegible]重ねていく。そして[illegible]つしか時間を[illegible]ニターの向こう側にトリップしていくの[illegible]あった。

オレの名はラクセル。バトルロッカーと呼ばれているが[illegible]悪くない。[illegible]ターの腕はかなりついたが、その代わりにデスメンといつ新たな快楽をオレは得ることができた[illegible]時代[illegible]この前も八[illegible]の[illegible]地獄に[illegible]あの化け物だけった。今なら奴にも…。そう思ったとき、オレの眼の前に一人の変なコスプレ野郎が立ち塞がっていた。

「おいお前。オレは今[illegible]る男に会うために急いでるんだ。死にたくなければどけ!」

すると男は、

「その男は、こういう顔ではなかったかな?」

なんとその男は、奴と同じ姿をしていたのだ。

「何[illegible]つもりだ。[illegible]姿をしているが何か関係があるのか?」

「[illegible]」

私[illegible]奴を倒した[illegible]はないということだ。」

「ヤル気満々だな[illegible]が倒すのはオレだ。おまえの[illegible]奴のコスプ[illegible]そうなことほざく。奴はムカつく。いくぜ!!」

そういった瞬間、勝負はついた。オレはテスピンを出す間もなくその男の多彩なコンビネーションの前に倒れた。

「や…奴以上なのか…」

### [illegible]マーラー[illegible]

新たに出現したこのキャラクターの名前はマーラー、かっこいいた。ゲーセンで大声で叫びたくなる。

アームストンシティ(F・[illegible])の[illegible]奴の設定は、前述したとおり[illegible]とりあえずこの[illegible]マーラーというキャラクター[illegible]通常にプレイしている限りまず見ることはできないだろう。つまりマーラーを出現させるには、それなりの条件が必要となってくる。

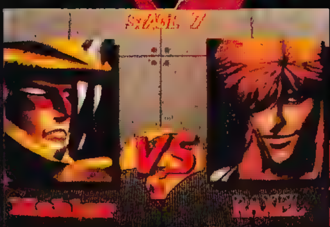
ある一定の対戦回数を超えた台でその条件さえ満たせばマーラーを使用できるようだが、今回は残念ながら[illegible]することができないので、もう少し待ってもらいたい。

しかし一部ではあるが、[illegible]の写真(コラム)は[illegible]ごめんね)を使ってみた感[illegible]を紹介しよう。

キャラの性能は、例のボスキャラと酷似しているだけあって、かなりのものと言っていいだろう。

特にコンビネーション系の技やアーマー破壊技に強力なもの[illegible]期待できそうだ。投げ技は奴と同じ投げをマーラーも持っていた。ほかに[illegible]何種類かあることは間違いないだろう。

[illegible]マーラーというキャラクター、まだまだ謎が多い。回を追ってできる限り公表していくので、それまで今のマイキャラを強くしてやってほしい。以下次号!


それにしても似てる…。


こうして見ると侍っぽい。なかなかいい感じ。


基本性能は、[illegible]ない。[illegible]


比べると違いがわかる。小さいほうがマーラー。


空中投げもある[illegible]


ボス[illegible]入っ[illegible]


ジェーンのトルネードに似てるがマーラーのほうがより速い。


ここからボスキャラのように鬼の連携が始まるのか?

# 漢字の授業の時間です
# バン

相変わらずスゴイ当て字の隠し技の数々。
ゲームと一緒に難しい漢字もマスター？
担当：GYU



| | |
|---|---|
| ●立ちパンチ | |
| ガード&アタック返し返し | ⇦+Ⓟ<br>※⇦+ⓅのG&AをG&Aで返された時に入る |
| ●立ちキック | |
| 速攻足蹴（そっこうあしげ） | ⇨⇨+Ⓚ |
| ●ミドルパンチ | |
| 怒羅魂圧破（ドラゴンアッパー） | ⇨⇩⇘+Ⓟ |
| 甲破弾（こうはだん） | ⇦⇩⇙+Ⓟ |
| 烈甲破弾（れっこうはだん） | ⇦⇩⇙+ⓅⓅ |
| ●投げ技 | |
| 倒（たおし） | 敵近く立ち　⇦+Ⓟ+Ⓖ |

続々と[illegible]FVの隠し技。もちろん喧嘩番長バンにも多数の隠し技が存在するようだ。

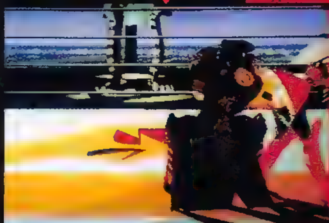
そこで今回は新たに公開可能となった隠し技の紹介をしてみよう。

## 今回はクセが強いものばかり

●ガード&アタック返し返し



G&AをG&Aで返されたら…



さらにG&Aで返す。

これはG&A技である肘鉄砲を相手のG&A技で返された場合にもう一度⇦+Ⓟを入力することで、さらに肘鉄砲で相手のG&Aを返すことができる。

ちなみにこれは全キャラ[illegible]。逆に先出し有利。つまりG&A同士の返し方は計3回までということ。覚えておこう。

●怒羅魂圧破

これは、ドラゴンアッパーと読む。その名のとおり龍が昇るが如く跳び上がりつつ拳を突き上げる技である。

この技は、アッパーであるため一応相手を宙に浮かせることができるが、宙に浮かせることを目的にするならば拳華火を用いたほうがいいだろう。



[illegible]ドラゴンアッパー。派手だねぇ

ちなみに拳華火後の追い打ち技として用いるといった使い方もある。この技はもともと中段攻撃だがバンは中段に恵まれているので[illegible]使い方が主流となるだろう。

さて、この技、⇨+Ⓟという入力の後、他の方向へレバーが入るとまず出ない。また最後の⇧とⓅは同時入力するように心掛けよう。要練習だ。

●甲破弾&烈甲破弾

甲破弾とはアッパーのモーションのG&A技。アッパーであるため肘鉄砲よりもリーチで劣るうえ、相手を浮かせるところかダウンさせることもできない。

甲破弾からさらにⓅを押すことで怒羅魂圧破につなげることができる。これは烈甲破弾という技で中段→中段の連続攻撃である。

さてこの技の2段目は怒羅魂圧破と同じように相手を浮かせることができるが、ここで相手が受け身をとればスーパーストレート等が入る。相手の行動次第でダウン攻撃と使い分けよう。





さらに烈甲破弾に変化させることもできる。これが甲破弾

●倒

“たおし”と読む。いわゆるVFのアキラの倒身捜腿のような技。この後は引導が安定。

しかしわざわざこの技を使わなくても通常のⓅ+Ⓖ投げで十分だと思う。



倒。そのまんまの名前。

●骨盤割

この技はバンの背後投げ。そのモーションはバックブリーカーといったところか。威力も大きく、しゃがんだ相手も投げることができるので機会があれば積極的に狙おう。



[illegible]骨盤割。

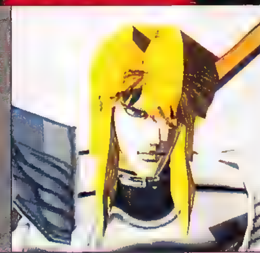
| | |
|---|---|
| ●ジャンプパンチ | |
| 捺苦流般魔（ナックルハンマー） | （ジャンプ同時に）⬆+Ⓟ |
| 捺苦流般魔（ナックルハンマー） | （空中で）⬋Ⓟ |
| ●ジャンプキック | |
| 前飛爪先（フロントジャンプトー） | （ジャンプ同時に）⬋+Ⓚ |
| 跳爪先（ジャンプトー） | （ジャンプ同時に）⬆+Ⓚ |
| 空浪淋愚素罰徒（エアローリングソバット） | （空中で）⬆Ⓚ |
| 浮麗亞爪先（フレアトー） | （着地ぎわで）⬆Ⓚ |
| 前餌亞鬼苦（フロントエアキック） | （空中で）⬆⇨+Ⓚ |
| 餌亞醍舞（エアダイブ） | （空中で）⬆⇩+Ⓚ |
| 舞降足鬼苦（フレアキック） | （着地ぎわで）⬆⇩+Ⓚ |
| 後餌亞鬼苦（バックエアキック） | （空中で）⬆⇦+Ⓚ |
| ●小ジャンプパンチ | |
| 捺苦流般魔（ナックルハンマー） | （ジャンプ同時に）⇧+Ⓟ |
| ●小ジャンプキック | |
| 浪淋愚素罰徒（ローリングソバット） | （ジャンプ同時に）⇧+Ⓚ |
| 跳爪先鬼苦（ジャンプトーキック） | （空中で）⇧Ⓚ |
| 責怒鬼苦（サイドキック） | （着地ぎわで）⇧Ⓚ |
| 狼喝斗鬼苦（ローカットキック） | （着地ぎわで）⇧⇩+Ⓚ |
| 中浪淋愚素罰徒（ミドルローリングソバット） | （ジャンプ同時に）⇦+Ⓚ |
| ●投げ | |
| 骨盤割（こつばんわり） | （敵背向けで）Ⓟ+Ⓖ |
| 手愚般怒壁砕（タグハンドウォールクラッシュ） | （壁に背向&敵近立で）Ⓟ+Ⓖ |
| ●後ろ攻撃 | |
| 踵返捺苦流（ターンナックル） | （敵背後で）Ⓟ |
| 踵返鬼苦（ターンキック） | （敵背後で）Ⓚ |
| 回転鬼苦踵返（スピンキックターン） | （敵背後&ジャンプ同時に）⇧+Ⓚ |
| 下踵返番治（ローターンパンチ） | （敵背後で）⇩+Ⓟ |
| 下回転鬼苦踵返（ロースピンキックターン） | （敵背後で）⇩+Ⓚ |
| 双踵返捺苦流（ダブルターンナックル） | （敵背後で）ⓅⓅ<br>Ⓟからのコンビネーションへつながる |

今回は痛～いガード不能技を公開!!

# ラクセル

だんだんと、良さげな技が公開されつつあるラクセル。基本技系はともかく、固有技の部分は要チェック!!

担当：NRP・ケモリンⒽ



| | |
|---|---|
| ●立ちパンチ | |
| ライトスルースクワッシュ | (壁近くⓅⓅHit) ⓅⓅⓅ |
| ●立ちキック | |
| デススピン・スラッシュ | ⇨+Ⓚ+Ⓖ⇩⬂⇨+Ⓚ |
| ●ミドルパンチ | |
| フライングV | ⬁⬁+Ⓟ |
| フライングスクリュー | ⬁⬁+ⓅⓅ |
| ●ミドルキック | |
| スカイスクリーマー | Ⓚ+Ⓖ |
| ガード&アタック返し返し | ⇦+Ⓚ<br>※⇦+ⓀのG&AをG&Aで返された時に入る |
| ●小ジャンプパンチ | |
| ホッピングハンマー | (ジャンプ同時に) ⇧+Ⓟ<br>※Ⓟからのコンビネーションへつながる |

さっそく、固有技系のものからチェックしていきましょうか、ねーってわけ。

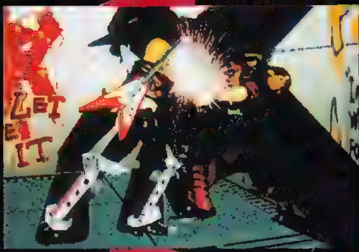
●ライトスルースクワッシュ

敵が壁の近くでⓅⓅⓅの頭の2発がヒット時、3発めのⓅがこの技にある。相手の首根っこをつかんで、壁にガシャーンと叩きつける気分いい技。当然、このあと相手はダウンするのでダウン攻撃で追い打ちしよう。ⓅⓅをガードされていると、この投げにはならないぞ。

●デススピン・スラッシュ

インストラクションカードにも載ってる、デススピンキック（⇨Ⓚ+Ⓖ）始動コンボの2発め。実は、デススピンキックがガード外しのため、デススピンキックを立ちガードしてしまったら2発目のデススピンはガードできない。つまり、相手は一発目のデススピンをしゃがんでよけるか、バックステップでかわすか、デススピン自体を潰してしまわない限り、よけることができないというわけだ。

割と「立ちガード安定」的な感のあるFVにおいて、この技の存在は大きい。肘や中段Ⓚで立たせておけば、デススピン・スラッシュも決めるチャンスが広がる。立ちガードオンリーの奴には、ほかにも投げやスライディングで崩す方法があるが、これからは反撃してこようとした相手に



ここでⓅⓅがヒットしていれば次のⓅが…、



ガッシャーンとこうなる



このフライングスクリューが当たってしまう。もちろん下ガードはできない。



フライングVをガードされると…、

ヒットする。判定は中段。

ワザとフライングVを空振りして近寄り、フライングスクリュー部分のみ当てるのも有効な術だ。

●ホッピングハンマー

小ジャンプして、ギターを相手に叩きつける技。なんだ、ただの小ジャンプかなんて言わないように。実はこのあとⓅスタートのコンビネーションにつなげることができるのだ。下段攻撃の強い相手には重宝するぞ。

●フライングV

ラクセルの数少ない浮かせ技のひとつ。出るまでが少し遅いが、ヒットすれば相当浮かせることが可能だ。相手が壁に近いときに狙ってみよう。突き上げ技なので当然中段で、しゃがみガード不可能である。

●フライングスクリュー

フライングVのあとすぐギターを振り降ろす技。フライングVがガードされたり、空振りしたときは、そうなときにここまで入力しておけば、



デススピンキック、相手をよく見てみると、ガードを崩している。



つまりこの2発めは、1発めを立ちガードしてしまうと無条件でヒットする。



ラクセルは貴重な浮かせ技。

発めが解禁になるのでお楽しみに。

次号はようやく、コマンド投げすべてと、今回2段まで紹介した3連デススピンの3つの技も加えていこう。このゲームでは、そうそうしゃがんでばかりはいられないからね

| | |
|---|---|
| ●ジャンプパンチ | |
| ジャンプハンマー | (ジャンプ同時に) ⬆+Ⓟ |
| ジャンプハンマー | (空中で) ⬆Ⓟ |
| ●ジャンプキック | |
| ジャンプトー | (ジャンプ同時に) ⬆+Ⓚ |
| エアローリングソバット | (空中で) ⬆Ⓚ |
| フレアトー | (着地ぎわで) ⬆Ⓚ |
| フロントジャンプトー | (ジャンプ同時に) ⬆⇨+Ⓚ |
| フロントエアキック | (空中で) ⬆⇨+Ⓚ |
| エアダイブ | (空中で) ⬆⇩+Ⓚ |
| フレアキック | (着地ぎわで) ⬆⇩+Ⓚ |
| バックエアキック | (空中で) ⬆⇦+Ⓚ |
| ●小ジャンプキック | |
| サマーソルトキック | (ジャンプ同時に) ⇨+Ⓚ |
| ローリングソバット | (ジャンプ同時に) ⇧+Ⓚ |
| ホッピングキック | (空中で) ⇧Ⓚ |
| レッグキラー | (着地ぎわで) ⇧⇩+Ⓚ |
| ●投げ | |
| デスドロップ | (敵後ろ向きに) Ⓟ+Ⓖ |
| ●後ろ攻撃 | |
| ターンパンチ | (敵背後で) Ⓟ |
| ターンキック | (敵背後で) Ⓚ |
| スピンキックターン | (敵背後&ジャンプ同時に) ⇧+Ⓚ |
| ローターンパンチ | (敵背後で) ⇩+Ⓟ |
| ロースピンキックターン | (敵背後で) ⇩+Ⓚ |
| ターンパンチジャブ | (敵背後で) ⓅⓅ<br>Ⓟからのコンビネーションへつながる |



彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO
最強 横スクロール シューティング 第1弾
その心、刃（やいば）のごとし。
巨乳ってゆーな。 巨乳って…
戦国ブレード
SENGOKU ACE EPISODE II ™
開発スタッフ募集
職　種／デザイナー・プログラマー
応募資格／短大・専門学校卒以上、経験者優遇。
応募方法／まずは履歴書、職務経歴書を当社に郵送してください。
申込み先／〒604 京都市中京区東堀川通御池下ル 三坊堀川町55-1
大岡ビル5F 株式会社 彩京 TEL.075-223-3618
©1996 PSIKYO
キャラクターデザイン／司 淳
題字／中村博文

# CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
**GAMEST** No.164
2.29 29 FEBRUARY 1996



●今年はゲーメスト創刊10周年ということで、いろいろと特別企画をやっていく予定だが、その第1弾がカプコンとセガの開発者対談。去年の暮れから双方にお願いし、両者とも快くOKしてくださった。さて、2人の間でかわされた会話は…?その対談記事は、次号と次々号にて掲載するぞ。お楽しみに!



©SNK 1995

## ホットニュース目白押し
## '96年一押し新作ラッシュ!



## 地獄の果てまで駆け抜けろ!
## 不死身の力で攻略サバイバル



## ニューゲームジャングル



**特別付録**
**ときめきメモリアル対戦ぱずるだまポスター**



### 好評連載



### ゲーメストからのお知らせ



### 広告掲載ページご案内
**ゲーメスト 2月29日号**





表紙:「リアルバウト餓狼伝説」SNK イラスト by 藤原ひさし/表紙写真:「セクシーパロディウス」

# 脱衣重視、露出狂!! トキオ



主人公となったトキオ。メイン技は下段スタートが多いぞ!!

担当：キャサ夫

| | |
|---|---|
| ●立ちキック | |
| ロングロールキック | ➡+Ⓚ |
| コンボ・リアクター | ⓀⓅⓅ |
| コンボ・リアクタープラス | ⓀⓅⓅⓅ |
| コンボ・マキシエッジ | ⓀⓅⓅⓀ |
| コンボ・トリックス | ⓀⓅⓅ↖Ⓚ |
| カタパルトミッド | ⇨+Ⓚ+Ⓖ⇘+Ⓚ |
| カタパルトロー | ⇨+Ⓚ+Ⓖ⇩+Ⓚ |
| ●ミドルキック | |
| ダブルクラッチキック | ↘+ⓀⓀ↑+Ⓚ |
| プロダンサー | ⇘+Ⓚ+Ⓖ |
| スターライトダンサー | ⇘+Ⓚ+Ⓖ⇨+Ⓚ |
| ガード&アタック返し返し | ⇦+Ⓚ　※⇦+ⓀのG&AをG&Aで返された時に入る |
| ヒールドロップ | ⇑+Ⓖ⇩+Ⓚ |
| ベリーフラップ | ⇨⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ |
| ベリーフラップキック | ⇨⇩+Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ |
| ●しゃがみキック | |
| ロースピンロー | ⇩+Ⓚ+Ⓖ⇩+Ⓚ |
| ロースピン | ⇩+Ⓚ+Ⓖ⇩+ⓀⓀ |

[illegible]トキオの固有技を紹[illegible]したが、覚えたか[illegible]今回はさらに数を増やし[illegible]固有技を紹介しよう。

## 足クセ悪いよ"トキオ"

今回の技紹介は上段スタート、中段スタートとわかりやすく教えていこう。

■上段技

●コンボ・マキシエッジ

アッパーなどで浮かせた際、空中コンボとして多用される技がこのコンボ・マキシエッジである。

レバー[illegible]Ⓚ[illegible]ⓅⓀと押せば上段回し蹴りか[illegible]連携でⓅを2発出し[illegible]1発上段回し蹴りを出す。

通常時では[illegible]当たることはない技だが、蹴り以降のⓅが1発でもヒットすると、必ず最後までつながるぞ。

ちなみに技判定はすべて上段攻撃である。

[illegible]コンボ・リアクター[illegible]Ⓟ)やコンボ・リアクタープラス(ⓀⓅⓅⓅ)など[illegible]いくつかある。

●コンボ・トリックス

コンボ・マキシエッジと似ていて、Ⓚ[illegible]かこれ。

ⓀⓅⓅ↖Ⓚ入力をすると最後の部分がサマーソルトになる。もちろん、技判定[illegible]目のとおり中段攻撃なのでしゃがんでいる相手にはヒットするぞ。

マキシエッジ、トリックス[illegible]壁際での空中コンボ[illegible]きちっと[illegible]れば、相手の体力を3分の1



ⓀⓅⓅ↖+Ⓚでこの中段[illegible]「サマー」が出る[illegible]

[illegible]ので、[illegible]うだろう。

●カタパルトミッド、ロー

[illegible]によって上段回し蹴りを出し、その後に[illegible]中段蹴りを[illegible]だ[illegible]明だが、ハッキリとした使い方は不[illegible]発目のモーションが余裕で見え、反応されやすい技なので、フェイント技として使うといいだろう。

■中段技

●スターライトダンサー

[illegible]+Ⓚ+Ⓖ[illegible]のプロダンサーが出る[illegible]ると相手は多少ひるみ、トキオ側は有利になるぞ。

このプロダンサー[illegible]先行入[illegible]で[illegible]中段[illegible]飛び蹴りが出る。

動きは非常に素早いため、最初の中段蹴りが当たれば2発目も確定だ。威力もかなり高めだし、技そのもののリーチも長いために多用しても問題はない技だ。

●ヒールドロップ

他の技に比べると、コマンド入力が比較的難しい"ヒールドロップ"。

技の性能が素早い、中段攻撃、さらに当たると『よろける』という、攻撃面で[illegible]のない技なのだ。しかし、コマンドが⇑+Ⓖ⇩+Ⓚのため、慣れていないと小ジャンプしてしまう、というのに問題がある。

技の威力も高く、相手を[illegible]るませることができるので、相手を壁際に追い込んだときなどに使用し、ひるんだところに2打[illegible]けるといいぞ。





先行入力で⇨+Ⓚを押すと[illegible]飛び蹴りがヒット[illegible]超使えるぞ!!　[illegible]+Ⓚ+Ⓖで中段蹴りが出て[illegible]

●ベリーフラップキック

トキオが[illegible]特殊な技の1つがこれだ。

[illegible]+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖによって[illegible]せる。これが[illegible]フラップ。その動作にⓀを押してやると蹴り上げが出るのだ。初めのベリーフラップは蹴りを出さずに、フェイントとして使うことも可能。

基本的に接近時で相手の技をかわし、蹴りを当てるというのが理想だ。



[illegible]+Ⓚでアッ[illegible]並みの[illegible]



ヒット[illegible]

蹴りがヒットすると、アッパーと同じように高く浮かせるが、蹴りの硬化[illegible]空中コンボは狙えない。[illegible]ときは、相手が受け身をとったときや壁に当たって[illegible]きたときが狙い目[illegible]

■下段技

●ロースピン

[illegible]+Ⓖ後[illegible]でさらにロースピンが出る。コマンドとおり[illegible]すれば[illegible]3発まで[illegible]が、2発目と3発目の間にスキがかなりあるために、全部出しきらず2発で止めるのをおすすめする。対ガ[illegible]え[illegible]

| | |
|---|---|
| ●ジャンプパンチ | |
| スラストパンチエア | (ジャンプ同時に)⬆+Ⓟ |
| ジャンプハンマー | (空中で)⬆Ⓟ |
| ●ジャンプキック | |
| ジャンプトー | (ジャンプ同時に)⬆Ⓚ |
| エアローリングソバット | (空中で)⬆Ⓚ |
| フレアトー | (着地ぎわで)⬆Ⓚ |
| フロントジャンプトー | (ジャンプ同時に)⬆⇨+Ⓚ |
| フロントエアキック | (空中で)⬆⇨+Ⓚ |
| エアダイブ | (空中で)⬆↓+Ⓚ |
| フレアキック | (着地ぎわで)⬆⇩+Ⓚ |
| バックエアキック | (空中で)⬆⇦+Ⓚ |
| ●小ジャンプパンチ | |
| ジャンプハンマー | (ジャンプ同時に)⇑+Ⓟ　Ⓟからのコンビネーションへつながる |
| ●小ジャンプキック | |
| トリックス | (ジャンプ同時に)⇖+Ⓚ |
| ローリングソバット | (ジャンプ同時に)⇑+Ⓚ |
| ホッピングキック | (空中で)⇑Ⓚ |
| ローカットキック | (着地ぎわで)⇑⇩+Ⓚ |
| ミドルホップスピンキック | (ジャンプ同時に)⇗+Ⓚ |
| ●投げ | |
| バックスープレックス | (敵背向で)Ⓟ+Ⓖ |
| ●後ろ攻撃 | |
| ターンパンチ | (敵背後で)Ⓟ |
| ターンロールキック | (敵背後で)Ⓚ |
| スピンキックターン | (敵背後&ジャンプ同時に)⇑+Ⓚ |
| ローターンパンチ | (敵背後で)⇩+Ⓟ |
| ターンロースピンキック | (敵背後で)⇩+Ⓚ |
| ロースピンキックターン | (敵背後で)ⓀⓅ　ⓀⓅからのコンビネーションへつながる |
| ターンパンチジャブ | (敵背後で)ⓅⓅ　Ⓟからのコンビネーションへつながる |
| ターンパンチロールキック | (敵背後で)ⓅⓀ |

# 軽いステップで行きたいね!
# ハニー



今回は、ジャンプ攻撃と振り向き攻撃にプラスして、固有技を大公開!

担当：伊勢　猫

| | |
|---|---|
| ●立ちパンチ | |
| コンボキャットキック | ⓅⓅⓅⓀ |
| コンボローキック | ⓅⓅⓅ⇩+Ⓚ |
| ●立ちキック | |
| ジャックナイフキック | Ⓚ+Ⓖ |
| ●ミドルパンチ | |
| ライジングキャットアッパー | ⇨⇩⇘+Ⓟ |
| ディップ・ザ・レッグ | +Ⓟ |
| ●ミドルキック | |
| ダブルピーチアタック | Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ |
| ガード&アタック返し返し | ⇦+Ⓚ<br>※⇦+ⓀのG&AをG&Aで返された時に入る |
| キャットテイルハイ | ⇩+ⓀⓀ |
| トーキック | しゃがみから立ち途中⇩Ⓚ |
| ●しゃがみキック | |
| キャットバロウ | ⇨ +Ⓚ+Ⓖ |

## 連携技を覚えよう!

公開第2弾となる……連携技をメインにハニー固有のトリッキーな技を……しよう。

●コンボキャットキック
……インストにあるキャットスクラッチ（ⓅⓅⓅ）からⓀへ移行するコンビネーション技。……蹴り上げとなっているので……すれば空中コンボを狙っていけるが、残念ながら……段目の……から4段目のⓀ……。

……るので……

●キャットテイルハイ
キャットテイル（……）から出すことができるのが、この技。中段スタートの連携技でHITすれば、相手はダウンしてくれる。受け身を取らない相手には、その後に追い打ち攻撃が入るので忘れずに入れていこう。



キャットスクラッチから…



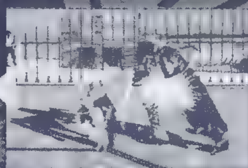
中段蹴り上げが出せるが……とはならない。

## 多彩で魅せる!? 中段攻撃各種!!

●ジャックナイフキック



連続してハイキックが入る……



中段攻撃である……から

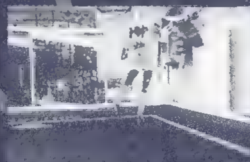
| | |
|---|---|
| ●ジャンプパンチ | |
| キャットハンマー | ジャンプ同時⬆+Ⓟ |
| キャットハンマー | 空中⬆Ⓟ |
| ●ジャンプキック | |
| フロントジャンプトー | ジャンプ同時↗+Ⓚ |
| ジャンプトー | ジャンプ同時⬆+Ⓚ |
| エアローリングソバット | 空中⬆Ⓚ |
| フレアトー | 着地ぎわ⬆Ⓚ |
| フロントエアキック | 空中⬆⇨+Ⓚ |
| エアダイブ | 空中⬆⇩+Ⓚ |
| フレアキック | 着地ぎわ⬆⇩+Ⓚ |
| バックエアキック | 空中⬆⇦+Ⓚ |
| ●小ジャンプパンチ | |
| ナックルハンマー | ジャンプ同時⇧+Ⓟ<br>Ⓟからのコンビネーションへつながる |
| ●小ジャンプキック | |
| キャットサマーキック | ジャンプ同時⇖+Ⓚ |
| ローリングソバット | ジャンプ同時⇧+Ⓚ |
| ホッピングキック | 空中⇧Ⓚ |
| ローカットキック | 着地ぎわ⇧⇩+Ⓚ |
| ミドルローリングソバット | ジャンプ同時⇗+Ⓚ |
| ●投げ | |
| バックスープレックス | 敵背向けⓅ+Ⓖ |
| ●後ろ攻撃 | |
| ターンスナップ | 敵背後Ⓟ |
| ターンキック | 敵背後Ⓚ |
| スピンキックターン | 敵背後&ジャンプ同時 +Ⓚ |
| ロースピンキックターン | 敵背後⇩+Ⓚ |
| ローターンスナップ | 敵背後⇩+Ⓟ |
| ターンダブルスナップ | 敵背後ⓅⓅ<br>Ⓟからのコンビネーションへつながる |
| ●壁技 | |
| クライムウォール | ジャンプ中壁接触⬆+Ⓟ |
| ウォールダイブ | 壁登り中⬆+Ⓟ |

技の出が割と早く、リーチも長く相手を浮かせる性質を持っている蹴り技。ただし少しスキが大きいので多用は避けたほうがいいだろう。



見た目は……のジャックナイフキック……り

●ライジングキャットアッパー
某格闘ゲームでおなじみのコマンド技。この技も相手を浮かすことができるが、技の出自体が遅めなので、どちらかといえば空中コンボとして……

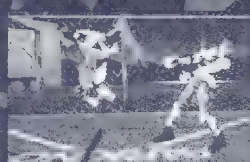


これがライジングキャットアッパーだニャア

……使ったほうがよい。

●キャットサマーソルト
言わずと知れたサマーソルトキックのハニー版。HITした後には安定して追い打ち攻撃が入るほか、特定の技から連続して出すことができるぞー

●ダブルピーチアタック
……タックを2回連……



……兄妹を彷彿……るサマーソルトキック。



……オンマンとハニーの2人……

……繰り出すのがこの技。判定は中段で、一段目が入れば連続して2段となってくれる。ただし相手はダウン……いので、あくまで……せかな?

●キャットバロウ
相手の……両足で相手を馬蹴りにする中段蹴り。技の出が遅いため……使いづらいのが難点……



相手の……パシっと払……まとに重ねよう。

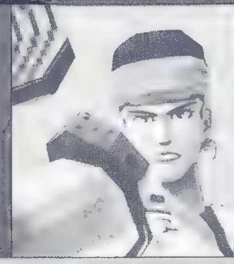
今回の……はこの技。
●ディップ・ザ・レッグ
……相手の……

それってカーリーヘア?

# ジェーン

**下段トルネード、ジェーン白虎、投げ技の派生等の正確なコマンドが遂に分かる(名称も)!**

担当:HR㈶アディトシ



| | |
|---|---|
| ●立ちパンチ | |
| ガード&アタック返し返し | ⇦+Ⓟ<br>※⇦+ⓅのG&AをG&Aで返された時に入る |
| コンボウォールスクラッチ | (壁近くⓅⓅHit)ⓅⓅⓅ |
| ●ミドルパンチ | |
| クロールトルネードパンチ | ⇨⇩⇘+Ⓟ |
| ツーハンドバッシュ | ⇩⇨+Ⓟ |
| ●しゃがみキック | |
| ダブルロースピンキック | ⇩+Ⓚ+Ⓖ⇩+Ⓚ |
| ●投げ技 | |
| ダブルクリンチパンチ | (敵近く立ちで) Ⓟ+ⒼⓅ |
| クリンチストライクニー | (敵近く立ちで) Ⓟ+Ⓖ⇨+Ⓚ |
| タイガースープレックス | (敵背向で) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ |

さすがにこの時期に至れば、どのキャラが対戦で強いかある程度まで分かってくる。もちろんジェーンは、そうだ。今回は、その理由の一部を語る上で必要な技を紹介することになる。

## ナニ! トルネードパンチが下段に?

●クロールトルネードパンチ

トルネードパンチはご存じの通り、FV界屈指の破壊力を誇る中段技。それとほぼ同じモーション[illegible]となるのがこのクロールトルネードパンチだ。完璧に同じモーションだとヒドイので、モーション中に見分けがつくようにはなっている。トルネードパンチが、腕を真後ろに引いて気合を込めるのに対して、クロールトルネードは、腕を下方向に引く。

そのため[illegible]くりなので、相手の上段技はもちろん、間合いが開いていると、中段技さえもすかし[illegible]



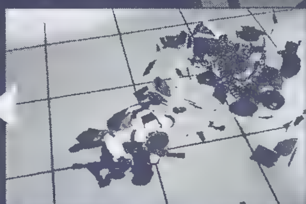
こっちがクロール(下段)の引き方だ。この低さがヤバイ!



これが通常(中段)[illegible]



大ダウンも安定。ガードされると、ちと不利。



[illegible]アーマー破壊に加えて[illegible]

[illegible]がるのだ。よって一度モーションを始めてしまえば、ほとんど潰されるということはない。

その分、威力はそれほど高くはないが、受け身をとられることがなく、大ダウン攻撃が安定して入るおまけにアーマー破壊技。

使い方は、当然ベルトトルネードパンチとの2択。相手が冷静などきに放っても意味はないので、しゃがみパンチから連携させたりすると有効。

ただし、どちらかと言えばトルネードパンチ(中段)のほうが、放つ割合としては多くしたほうがいい。なぜなら、クロールは下段技ゆえにガードされると[illegible]しはないものの、相手のほうが先に動けるからだ。

その点だけ注意すれば、後はいつもトル[illegible]ドを撃っている同じ状況で、うまく混ぜこいけばいいだろう。

●ツーハンドバッシュ

別命「[illegible]」とも呼ばれる、両腕を揃えて相手に叩き込む中段技。

なかなか出が速く、ガードアタックを[illegible](相手をのけぞらす)するので、ヒットさせてからの攻防のほうが重要。普通にヒットさせても威力は低いが、空中コンボの締めとして、金網とのプラスαのダ[illegible]でたものではない。

●ダブルロースピンキック



この後の攻防…。アッパー、投げ、Ⓟなどが順当か。

下段回し蹴りが2発出せる、トキオを思わせるコンビネーション。

実際、ジェーンは[illegible]け技強[illegible]なので、ただのローキックを出すぐらいなら[illegible]てな程度の感覚で使えばよし。

| | |
|---|---|
| ●ジャンプパンチ | |
| スラストパンチエア | (ジャンプ同時に)↑+Ⓟ |
| ジャンプハンマー | (空中で)↑Ⓟ |
| ●ジャンプキック | |
| ジャンプトー | (ジャンプ同時に)↑+Ⓚ |
| フレアトー | (着地ぎわで)↑+Ⓚ |
| エアローリングソバット | (空中で)↑Ⓚ |
| フロントジャンプトー | (ジャンプ同時に)↑⇨+Ⓚ |
| フロントエアキック | (空中で)↑⇨+Ⓚ |
| エアダイブ | (空中で)↑⇩+Ⓚ |
| フレアキック | (着地ぎわで)↑⇩+Ⓚ |
| バックエアキック | (空中で)↑⇦+Ⓚ |
| ●小ジャンプパンチ | |
| ジャンプハンマー | (ジャンプ同時に)⇧+Ⓟ |
| ●小ジャンプキック | |
| ローリングソバット | (ジャンプ同時に)⇧+Ⓚ |
| ホッピングキック | (空中で)⇧Ⓚ |
| ローカットキック | (着地ぎわで)⇧⇩+Ⓚ |
| ●投げ | |
| タグハンドウォールクラッシュ | (敵近&敵壁に背向で)Ⓟ+Ⓖ |
| ブレークネックドライバー | (敵背向で)Ⓟ+Ⓖ |
| ●後ろ攻撃 | |
| ターンナックル | (敵背後で)Ⓟ |
| ターンキック | (敵背後で)Ⓚ |
| スピンキックターン | (敵背後&ジャンプ同時に)⇧+Ⓚ |
| ロースピンキックターン | (敵背後で)⇩+Ⓚ |
| ローターンナックル | (敵背後で)⇩+Ⓟ |
| ターンダブルナックル | (敵背後で)ⓅⓅ<br>Ⓟからのコンビネーションへつながる |
| ●壁技 | |
| クライムウォール | (ジャンプ中壁接触で)↑+Ⓟ |
| ウォールダイブ | (壁登り中に)↑+Ⓟ |

## 投げ技派生す

●ダブルクリンチパンチ

通常のクリンチパンチは1発だが、もう1回Ⓟを入力することによって2発出せるようになる。

まだ公開できないが、もう一つのコマンド投げが失敗した際に、予め入力しておくと便利。





さらに[illegible]。ダウンは[illegible]キックから[illegible]えない。

●クリンチストライクニー

クリンチパンチに移行するモーションをキャンセルして、ニーアタックが出る。

投げた後、[illegible]は高く浮くが受け身はとられない。

これも入力失敗の保険として[illegible]せるようになっておくといい。威力は結構高めだ。





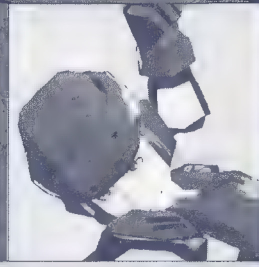
[illegible]浮いても受け身は不可。

[illegible]チパンチか?

## 技大量紹介第２弾!!
# ピッキー

今回も技紹介なのだが、これでほとんど技は出尽くした。技を確かめ入力の練習をし、実戦に役立てよう。

担当：ピストンいとー



### 今回も大量に技紹介だ！

今回紹介する技の[illegible]た。ジャンプ攻撃をメインに紹介しているが、ジャンプ攻撃より重要な技もあるのでそちらのほうを紹介＆解説していく。

### ピンポイント解説Ⅱ

今回解説する技はどれも使える技ばかりなので、その技の[illegible]使い所をよく覚えて[illegible]実戦に役立てよう。

●コンボトー＆ハイキック

[illegible]キーのⓅで始まる技の中で[illegible]つながる技だ。使い所と[illegible]相手がスキのデカイ技を使ってきてガードしたときにコンボトー＆ハイキックで返したり、相手[illegible]入力が[illegible]練習しよう。



[illegible]を空[illegible]ときな[illegible]中コンボとして入れてあ[illegible]。

●オーバーヘッドボードバッシュ

この技は[illegible]ときに、[illegible]Ⓟと入力したときに出るダウン攻撃が、相手がダウンしてなく[illegible]Ⓖ＋Ⓟと入力すれば出るのだ。技の出が素早くて[illegible]か[illegible]が出たりするので[illegible]な[illegible]り練習しないと自由自在には出せないので、心がけておくように。

●ガード＆アタック返し返し

なんだか[illegible]のでわかりづらいかもしれないが、要はガード＆アタックをガード＆アタックで返されたときに、[illegible]度ガード＆[illegible]意外と簡単なので[illegible]使いこなせるようにしておこう。

●ヒールドロップ２
●ヒールドロップ

この２つは技自体いっしょ[illegible]

| | |
|---|---|
| ●立ちパンチ | |
| コンボテールキック | Ⓟ⇩＋Ⓚ |
| ウォールスクワッシュ | （壁近くⓅⓅHit）ⓅⓅⓅ |
| ワンツーアッパー | ⓅⓅ⇨＋Ⓟ |
| ワンツーニー | ⓅⓅ⇨＋Ⓚ |
| ワンツートーキック | ⓅⓅ⇩＋Ⓚ |
| コンボトー＆ハイキック | ⓅⓅ⇩＋ⓀⓀ |
| ●立ちキック | |
| ハイスピンキック | ⇩⇘⇨＋Ⓚ |
| ●ミドルパンチ | |
| オーバーヘッドボードバッシュ | ⇖＋Ⓖ⇘＋Ⓟ |
| ●ミドルキック | |
| ガード＆アタック返し返し | ⇦＋Ⓚ<br>※⇦＋ⓀのG＆AをG＆Aで返された時に入る |
| ヒールドロップ２ | ⇧＋Ⓖ⇩＋Ⓚ |
| ヒールドロップ | ⇩＋ⓀⓀ＋Ⓖ |
| スキッピングニー | ⇩⇨＋Ⓚ＋Ⓖ |
| ●投げ技 | |
| フォークスルー | （敵近く立ち）⇩＋Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ |
| オーバーヘッドキャノン | （敵近く立ち）⇦⇨＋Ⓟ＋Ⓖ |

| | |
|---|---|
| ●ジャンプパンチ | |
| ジャンプハンマー | （ジャンプ同時に）⬆＋Ⓟ |
| ホッピングハンマー | （空中で）⬆Ⓟ |
| ●ジャンプキック | |
| ジャンプトー | （ジャンプ同時に）⬆＋Ⓚ |
| エアローリングソバット | （空中で）⬆Ⓚ |
| フレアトー | （着地ぎわで）⬆Ⓚ |
| フロントエアキック | （空中で）⬆⇨＋Ⓚ |
| フレアキック | （着地ぎわで）⬆⇩＋Ⓚ |
| バックエアキック | （空中で）⬆⇦＋Ⓚ |
| フロントジャンプトー | （ジャンプ同時に）⬆⇨＋Ⓚ |
| ハッチ | （空中で）⬆⬇＋Ⓚ |
| ●小ジャンプパンチ | |
| ホッピングハンマー | （ジャンプ同時に）⇧＋Ⓟ |
| ●小ジャンプキック | |
| コイン | （ジャンプ同時に）⇧＋Ⓚ |
| ホッピングキック | （空中で）⇧Ⓚ |
| エアスピンキック | （空中で）⇧Ⓚ |
| ローカットキック | （着地ぎわで）⇧⇩＋Ⓚ |
| ●投げ | |
| バックスープレックス | （敵背向で）Ⓟ＋Ⓖ |
| ●後ろ攻撃 | |
| ターンパンチ | （敵背後で）Ⓟ |
| ターンキック | （敵背後で）Ⓚ |
| スピンキックターン | （敵背後＆ジャンプ同時に）⇧＋Ⓚ |
| ロースピンキックターン | （敵背後で）⇩＋Ⓚ |
| ローターンパンチ | （敵背後で）⇩＋Ⓟ |
| ターンダブルパンチ | （敵背後で）ⓅⓅ<br>※Ⓟからのコンビネーションへつながる |
| ●壁技 | |
| クライムウォール | （ジャンプ中壁接触で）⬆＋Ⓟ |
| ウォールダイブ | （壁登り中で）⬆＋Ⓟ |



中段攻撃を[illegible]



相手がくらうと[illegible]



投げの２択[illegible]攻め[illegible]なのだが、コマンドは入力が違うのだ。ヒールドロップ２のほうは[illegible]＋Ⓖ[illegible]＋Ⓚで入力、ヒールドロップのほうは[illegible]＋ⓀⓀ＋Ⓖで入力するのだ。入力が簡単なのはヒールドロップだ。ヒールドロップ２は[illegible]さきほど紹介したオーバーヘッドボードバッシュと[illegible]な感じなので練習が必要[illegible]ヒールドロップの[illegible]

[illegible]落とした。相手がくらうと相手はひるんでしまう。そこに中段攻撃か投げの２択攻撃に移ろう。

●フォークスルー

この技は投げ扱い[illegible]相手の足の間を[illegible]背後を取り、そこ[illegible]れるのだ。自[illegible]込まれたときにはかなり使えるぞ。

●オーバーヘッドキャノン

[illegible]技だ。この技[illegible]壁近くだとこの投げ[illegible]ばしてⓅ始動の連続技を入れ[illegible]自分の背に壁があるときでも緊急回避できるため、かなり使い勝手がいい。対戦時の投げはオーバーヘッドキャノン[illegible]

これで[illegible]いこなせ[illegible]ってほしい。

# パイルでウーッス!! サンマン

ついに公開されたしゃがみ投げ。相手の硬化に決めればもうウハウハでやんす。

担当：MVP



| | |
|---|---|
| ●立ちパンチ | |
| パワーノック | ⇦⇨+Ⓟ |
| ダブルパワーノック | ⇦⇨+ⓅⓅ |
| トリプルパワーノック | ⇦⇨+ⓅⓅⓅ |
| ワンツークラッシュ | (壁近くⓅⓅHit)ⓅⓅⓅ |
| ●ミドルパンチ | |
| サンマンアッパー | ⇘+Ⓟ |
| ダブルアッパー | ⇘+ⓅⓅ |
| パワーハンマー | ⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ |
| ラウンドトリップハンマースロー | ⇩+Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ |
| ダブルパワーハンマー | ⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩+Ⓟ |
| ファイヤージェネレーターパンチ | ⇨+ⓅⓅⓅ |
| アトミックジェネレーターパンチ | ⇨+ⓅⓅⓅⓅ |
| フュージョンジェネレーターパンチ | ⇨+ⓅⓅⓅⓅⓅ |
| ●ミドルキック | |
| ガード&アタック返し返し | ⇦+Ⓚ<br>※⇨+ⓀのG&AをG&Aで返された時に入る |
| ダブルピーチボンバー | Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ |
| ●投げ技 | |
| ベアハッグ | (敵近く立ちで)⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ |
| パイルドライバー | (敵近くしゃがみで)⇘⇘+Ⓟ+Ⓖ |

サンマンの技もだいぶわかってきたぞ。今回の目玉商品は投げ技パイルドライバーで決まりですな。

## [illegible]

パイルドライバーは対しゃがみ用の投げである。要するにしゃがんでいる相手を投げる技なのだ。[illegible]かを少しだけ教えよう。[illegible]は下段の技をガードしたときが[illegible]。この下段の技というのは、[illegible]回転系の足払いである。回転系の技は硬化が長いので絶好のチャンスだ。決して見逃さないように。

次の狙い所は相手のしゃがみパンチ。これをどういうふ[illegible]に投げるのかは自分で[illegible]

[illegible]は、もう使うしかないね。



「ウーッス」と投げよう。



これをガードしたら

## ナックル重視の他の技

サンマンの[illegible]のはパンチを使った物が多い。[illegible]く紹介する技もパンチだらけで、とりあえず[illegible]ボタンは[illegible]なのである。

●パワーノック系

[illegible]回し[illegible]拳でぶん殴る技である。この技は3回まで出せ、3回目を当てると相手を転ばすことができるのだ。一発入れればすべて連続で入るし、転ばした相手にはジャイアントスイングがほぼ確定で入るので超使える技である。パワーノック→ジャイアントスイング→ダウン攻撃で相手の体力をゴッソリ持っていくぞ。



3回当てればダウンするぞ。

●ジェネレーターパンチ系

先ほどのパワーノックとは違い、こちらは縦に腕を振り回す技である。

この技は5発まで出せるが、連続となるのは2発のみで、しかもダメージが低い[illegible]。なぜこんな[illegible]ない技を紹介するのかと言うと、パワーノックのコマンドと似ているためパワーノックを出そうとしてこの技[illegible]なってしまうことがたま[illegible]にあるからだ。もし暴発したら2〜3発でやめて次につなごう。



暴発注意！

●ラウンドトリップハンマースロー

この技は両手で力まかせに地面に叩きつけるパワーハンマーという技と、ちゃぶ台返[illegible]という技[illegible]合体した技である。パワーハンマーという技は、相手のガードアタックを無効化する性質があり、相手がビビって次の技を出そうとしたならちゃぶ台返しがヒットという[illegible]になっている。ただ、パワーハンマーがヒットした場合、次のちゃぶ台返しは[illegible]らないのが難点。

●ダブルピーチボンバー

この技は、以前に紹介したケツのパワーアップ版である。といっても、ただ単にケツが連続で出るだけで[illegible]ということはない。特筆すべきは、[illegible]ツはガードされると相手がよろめくということである。よって、たとえガードされても[illegible]持っていけるという利[illegible]けを入れる状況をうまく作り出そう。

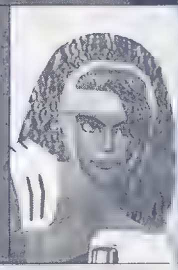


| | |
|---|---|
| ●ジャンプパンチ | |
| サンマンハンマー | (ジャンプ同時に)↑+Ⓟ |
| スカイバーナー | (空中で)↑Ⓟ |
| ナックルハンマー | (空中で)↑⇩Ⓟ |
| ●ジャンプキック | |
| フロントジャンプトー | (ジャンプ同時に)↗+Ⓚ |
| ジャンプトー | (ジャンプ同時に)↑+Ⓚ |
| ピーチフォール | (空中で)↑Ⓚ |
| ライダートー | (着地ぎわで)↑Ⓚ |
| フロントエアキック | (空中で)↑⇨+Ⓚ |
| ライダーキック | (着地ぎわで)↑⇩+Ⓚ |
| バックエアキック | (空中で)↑⇦+Ⓚ |
| エアダイブ | (空中で)↑⇩+Ⓚ |
| ●小ジャンプパンチ | |
| サンマンハンマー | (ジャンプ同時に)⇧+Ⓟ |
| ●小ジャンプキック | |
| ローリングソバット | (ジャンプ同時に)⇧+Ⓚ |
| ホッピングキック | (空中で)⇧Ⓚ |
| レッグブレイカー | (着地ぎわで)⇧⇩+Ⓚ |
| ミドルローリングソバット | (ジャンプ同時に)⇗+Ⓚ |
| ●投げ | |
| ウイリードロップ | (敵背向けで)Ⓟ+Ⓖ |
| ●後ろ攻撃 | |
| ターンナックル | (敵背後で)Ⓟ |
| ターンキック | (敵背後で)Ⓚ |
| スピンキックターン | (敵背後&ジャンプ同時に)⇧+Ⓚ |
| ローターンパンチ | (敵背後で)⇩+Ⓟ |
| ロースピンキックターン | (敵背後で)⇩+Ⓚ |
| ターンナックルパンチ | (敵背後で)ⓅⓅ |

## シットスピンでたらい回し
# グレース

パンチからの中段下段で揺さぶろう。

担当：バズーカ砲KEI



| | |
|---|---|
| ●立ちパンチ | |
| ビートロースピン | Ⓟ⇩＋Ⓚ |
| ウォールザップ | (壁近くⓅⓅHit)ⓅⓅⓅ |
| ●立ちキック | |
| クロスステップ | Ⓚ＋ⒼⓀ |
| クロスステップラウンチ | Ⓚ＋ⒼⓀⓀ |
| ●ミドルキック | |
| ガード&アタック返し返し | ＋Ⓚ　※　＋ⓀのG&AをG&Aで返された時に入る |
| ブレードスラッシュ | ⬆＋Ⓖ⬇＋Ⓚ |
| レッグラウンチ | ⇘⇘＋Ⓚ |

### やはり蹴りが主体

●ビートロースピン
[illegible]段パンチとシットスピンの合体[illegible]である。上段から下段の攻撃に移行するので、[illegible]使える技だ。
また、[illegible]やかむ[illegible]中に[illegible]を


シットスピンが素早く出る


このⓅから

[illegible]
出[illegible]
それ[illegible]
ることで[illegible]
ることもできるぞ。
ただ、これ[illegible]
ガードされるようになるので、
ⓅⒼと入力して止めて、キャメルスピンカッターを出していくようにしよう。

●レッグラウンチ
グレース唯一の跳ね上げ技で、空に足を突き刺すような感じ[illegible]もちろん中段攻撃の技だ。
ただ、技が出るまでに少し[illegible]るので、Ⓟで押し[illegible]ミ[illegible]たほうがいいた[illegible]。

■クロスステップラウンチ
一見すると最[illegible]バルカンレッグに[illegible]るか、上段・上段・中[illegible]（レッグラウンチ）という連携攻撃になる。最初の[illegible]段は[illegible]てヒットするが、3[illegible]まで[illegible]全部はつな[illegible]ない。

それから、この技は、技のつなぎを遅らせて出すことができない（ディレイがかからない）ので、[illegible]は素早く押さなければ[illegible]ない。当[illegible]Ⓚ＋ⒼⓀ（クロスステップ[illegible]）で止めることも可能だ。


蹴っちゃうよ


[illegible]

### また申し訳ない

●ブレードスラッシュ
前号で[illegible]正で「ブレードカッター[illegible]」としのような技で、コマンドは⬆Ⓖ[illegible]」と説明してしまったが、これはこれで、ブレードスラッシュという固有技であり、ブレードカッターではない[illegible]明した。いろいろなことを言って、非常に申し訳な[illegible]っています。
では、ブレー[illegible]ッターと[illegible]いこんな技なのか…ということ[illegible]と見ていいようだ。

それから、コマンドはレバーを長く入力することになっているが、短い入力でも出すことは可能である。


これはブレードスラッシュという技だった。

●サマーソルトキック
その名のとお[illegible]、ジャッキーサラ系の技。しかし、技の出かかりをⓅなどで止めら[illegible]れやすい。

●コイン
空中で一回転してから、踵落としのような技を出す。ブレードスラッシュのような[illegible]


空中からの踵落とし

### ジャンプ攻撃の区別

手をよろめかせ[illegible]とはできないが、相手のダウンを奪える。
また、[illegible]Ⓚと入力することもでき、前にジャンプしながら技が出る。

●エアローリングソバット
空中でローリングソバッ[illegible]。あ[illegible]

●フロントエアキック
空中でのドロップキックといったところか。浮かされて空中で受け身を[illegible]ときに、この技を使うと意外にいい。

●エアダイブ
地上にいる相手に対する[illegible]


受け身をとったとき、下で待ち構えている相手に使ってみよう。

[illegible]、とても少林寺っぽくてカッコイイぞ。

●フレアキック
低い位置でエアダイ[illegible]が出せるというもの。2次元画面の格闘ものっぽい。



●フレアトー
ジャンプしてからの入力だが、実際は[illegible]が出る。ジ[illegible]ッキ[illegible]ーキックっぽい。

●バックエアキック
[illegible]

| | |
|---|---|
| ●ジャンプパンチ | |
| ナックルハンマー | (ジャンプ同時に)⬆＋Ⓟ |
| ナックルハンマー | (空中で)⬆Ⓟ |
| ●ジャンプキック | |
| フロントジャンプトー | (ジャンプ同時に)⬈＋Ⓚ |
| ジャンプトー | (ジャンプ同時に)⬆＋Ⓚ |
| エアローリングソバット | (空中で)⬆Ⓚ |
| フレアトー | (着地ぎわで)⬆Ⓚ |
| フロントエアキック | (空中で)⬆⇨＋Ⓚ |
| エアダイブ | (空中で)⬆⇩＋Ⓚ |
| フレアキック | (着地ぎわで)⬆⇩＋Ⓚ |
| バックエアキック | (空中で)⬆⇦＋Ⓚ |
| ●小ジャンプパンチ | |
| ナックルハンマー | (ジャンプ同時に)　＋Ⓟ |
| ●小ジャンプキック | |
| サマーソルトキック | (ジャンプ同時に)⇖＋Ⓚ |
| コイン | (ジャンプ同時に)⇧＋Ⓚ |
| ホッピングキック | (空中で)　Ⓚ |
| ●投げ | |
| バックスープレックス | (敵背向けで)Ⓟ＋Ⓖ |
| タグハンドウォールクラッシュ | (壁に背向&敵近立で)Ⓟ＋Ⓖ |
| ●後ろ攻撃 | |
| ターンビート | (敵背後で)Ⓟ |
| ターンキック | (敵背後で)Ⓚ |
| スピンキックターン | (敵背後&ジャンプ同時に)⇧＋Ⓚ |
| ロースピンキックターン | (敵背後で)⇩＋Ⓚ |
| ローターンビート | (敵背後で)⇩＋Ⓟ |
| ターンダブルビート | (敵背後で)ⓅⓅ<br>※Ⓟからのコンビネーションへつながる |

エリアルチャンスを増やせ！

# エリアルレイブ入門

エリアルレイブは、ボタンが押せるようになっても、いつ決めるかが問題だ。エリアルの決め方をおさらいしてみよう。

担当：あなたの心の中のせんじ

# よりマニアックに内容充実

MARVEL COMICS™

# MARVEL SUPER HEROES™

**エリアルの基礎、究極コンボ、お待ちかねのダイアグラムと、内容は盛りだくさん。究極コンボは読者のお便りを募集しているぞ。**



## 基本をおさらい エリアルレイブの狙い方

エリアルレイブを狙うには、いくつかの状況がある。列挙してみよう。

**①相手がスキのある技を出したときに狙う**

主に、ダッシュして各キャラ固有の跳ねあげ技を直接入れて、エリアルに持っていく。待っているだけではチャンスは少ないが、入れられるときには確実に入れること。

**②ジャンプ攻撃などから連続技で狙う**

スパイダーマン、ウルヴァリン、サイロック、Cアメリカなどが狙っていきやすい。

スパイダーマンはおなじみだが、ウルヴァリン、サイロック、Cアメなどは、ジャンプ攻撃後ダッシュをすることにより、よりエリアルレイブにつなぎやすくなる。例えばキャプテンなら、比較的遠間でジャンプ大パンチを当てても、ダッシュで近づけば立ち小Ⓚ↓中Ⓟからエリアルレイブが狙っていける。

**③投げの後の追いうちエリアル**

投げの後の追い打ちは、相手が地面に寝ていることが多い。そこで、主に下段技（しゃがみ小Ⓚなど）の当てられる技から、跳ね上げ技にチェーンコンボをつないで、エリアルに持っていくのがいい。

たいていの投げは回転起き上がりで追い打ちを回避される。だが、キャプテンの中or大Ⓚ投げ、サイロックの中Ⓟ投げなど、回避されない追い打ちが入るキャラもいる。

**④足払い系からの追い打ちエリアル（ウルヴァリン）**

ウルヴァリンの中足払いが最も顕著な例。ウルヴァリンは中足払いで相手を転ばせることができ、回転起き上がりしなければ確実にエリアルに持っていける。

遠間でいきなりダッシュ中足払いでもいいし、端に追い込んで立ち中パンチで固めつつ、離れた瞬間にダッシュ中足払いなどの連携で転ばせていく。その後は、しゃがみ小Ⓚor中Ⓟ→大Ⓚで跳ね上げてエリアルだ。

**⑤強引に当てる（ジャガーノート）**

ジャガーノートの場合には、スーパーアーマー能力を利用して無理矢理しゃがみ大パンチを当てるのも有効だ。対空技にしゃがみ大Ⓟを使ったり、ダッシュしゃがみ大Ⓟで突っ込もう。相打ちでも構わない。

その他に、必殺技・∞スペシャルなどの追い打ちでエリアルを決めることが可能だ。代表的な例を紹介しよう。

**ガンマチャージ**…これを当ててから、しゃがみ大パンチを当ててエリアルに持っていく。ハルクの基本戦法だ。∞カウンターからも可能。

**スター&ストライプス**…画面の端近くならもちろん、中央付近でも素速くダッシュすれば立小Ⓚ↓中Ⓟが間に合う。

**ミスティックスマッシュ**…相手がダウンしてくれるように当たると追い打ち可能。

**リパルサーブラスト**…ジャガーノートなど大きな相手で、なおかつ2回はねるように当たったときの追い打ちエリアルができる。しゃがみ小Ⓚ↓しゃがみ中Ⓟで浮かす。

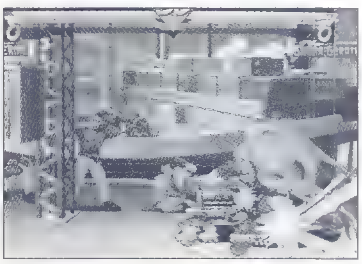
**ジャガーノートヘッドクラッシュ**…キャラの重さと当てどころによる。当てたあと、近ければダッシュ立ち小Ⓚ↓立ちorしゃがみ大Ⓟからエリアルへ。

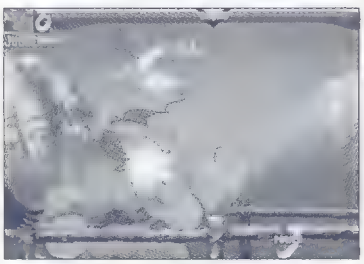
**アーマゲドン・パートオブダークネス**…回転起き上がりされなければ狙えるぞ。

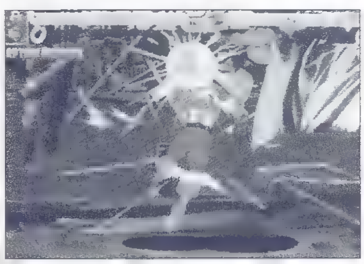
**カオスディメンション**…おなじみの追い打ち、連打で中Ⓟを当て、立ち中Ⓚで浮かせよう。回避不能だ。

このように、チャンスを見つけて、どんどんエリアルレイブを狙っていこう、エリアル自体の練習はCPU戦がお手頃だぞ。


エリアルを入れるか、直接∞スペシャルを入れるか。


ウルヴァリンは、とにかくダッシュ中足払いだ。


空中から多段コンボがこない相手には、先出し下大Ⓟで勝負。


このくらい画面の端にいれば、追い打ちからエリアルが楽。


小Ⓚ→中Ⓟからエリアルだ。


エリアルから空中で当てても、着地でもう一度エリアルに持っていける。

地獄の果てまで駆け抜けろ！
# 不死身の力で攻略サバイバル！

読者のお便りも待ってます

# 究極コンボコレクションVol.1

目指せ！究極コンボ。多段コンボは芸術だ。

担当：人工進化生物石井ぜんじ

ここでは、今までまだ紹介していない、多段コンボを紹介しよう。

今回紹介するのは、エリアルがらみの3つの連続技。条件が画面端に限定されているものが2つだが、実戦でも十分狙っていけるぞ。

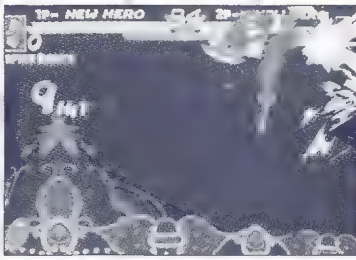
①キャプテン・アメリカ

（立ち中Ⓟ）→（エリアル）小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚ→（着地後ジャンプ）中Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚ（画面端限定）

Cアメリカのエリアル時の大Ⓟ、大Ⓚを当てると、相手は着地するまでガード不可となってしまう。だから、相手が空中にいるうちにどんどん攻撃が当てられるのだ！

ちなみに、エリアル後、着地したときにスーパージャンプや必殺技が、強制的に出せなくなってしまっている。エリアルを当てつつ、先に着地しても、再び跳ね上げてスーパージャンプ…ができないのだ。


画面端に相手を追い込み、ジャンプ攻撃やS&Sの追い打ちからエリアルを狙っていく。


空中でエリアルを決め、大Ⓚまで当てる。


落ちながら、大Ⓟ→大Ⓟをもう1回当てる。

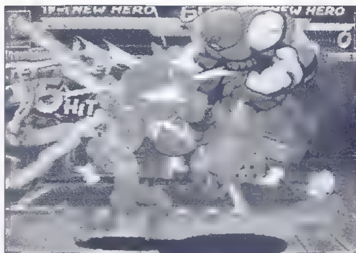
②アイアンマン

ジャンプレバー下中Ⓚ→（着地）下小Ⓚ→立中Ⓚ→キャンセル小リパルサーブラスト→立大Ⓟ→キャンセル小リパルサーブラスト→下中Ⓟ→（エリアル）小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→（レバー上）大Ⓟ→小（大）ユニビーム（ジャガーノート限定）

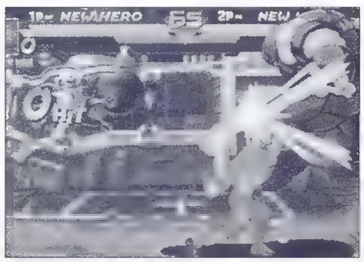
ジャンプ攻撃から入り（スマートボム・ジャンプ下中Ⓚ→下大Ⓟ→大Ⓚも可能）、地上で立ち中Ⓚキャンセル小リパルサーを連続技にする。

すると、2回はねて背後に着地するから、立大Ⓟキャンセル小リパルサーで追いうち。ここは、立小Ⓚ→立大Ⓚ→エリアルに持っていってもいい。ダウン後の追いうちリパルサーの落下前に、直接下中Ⓟを当ててエリアルに持っていく。


ジャンプレバー下中Ⓚ→大Ⓟ→下小Ⓚ→立中Ⓚとつなぐ。


立ち中Ⓚキャンセル小リパルサーが連続技になる。


着地したらすぐジャンプレ、チェーンコンボを当てよう。


リパルサーではねたあと、着地前に直接下中Ⓟでエリアルへ。


自分の背後にダウンするので、立大Ⓟキャンセルで追いうち。

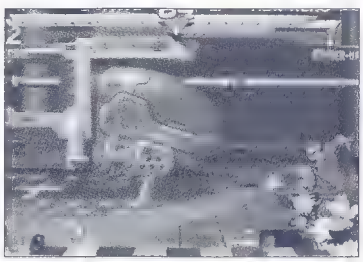
③ウルヴァリン

（立ち大Ⓚ）→（エリアル）小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→レバー下中Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚ→（着地）SJ小Ⓟ→小Ⓚ…以上ループ（画面端限定）

相手にエリアルを延々と決め続ける永久エリアルコンボ。相手にエリアルを決めたら、先に着地して再びスーパージャンプして同じことを繰り返す。

スーパージャンプ後、遅らせて小Ⓟを出すのがコツ。そうしないと、レバー下中Ⓚが空振りしてしまう。レバー下中Ⓚを組みこめば下に先に降りられるので、つなげることができる。

タイミングはシビアだが、画面端で中Ⓚで転ばせたあとなどに狙える。練習すれば実戦に組みこむのは可能だぞ。どちらにしても、ウルヴァリンには画面端に追いこまれないことが大切だ。


端に追いこんでダッシュ中足払いで転ばせてエリアルへ。


スーパージャンプ後、少し遅らせて小Ⓟ（小Ⓚ）を当てる。


先に着地して、再びスーパージャンプからエリアルだ。


レバー大中Ⓚを入れるのがコツ。大Ⓟ→大Ⓚまで入れる。

# 新しいジェムの使い方!

## ジェムカウンター&タイムジェム使用法

とことんジェムを有効活用してみよう。MSHならではの面白さがわかるぞ。

担当：先行編は買った石井ぜんじ

### つながる!ジェムカウンターからの連続技

ジェムを使った瞬間に発生する、ジェムカウンター。この攻撃は、ガードキャンセル能力があり、自分は無敵になる鉄壁の攻撃力を持っている。遠間で確実にジェムを使ってもいいが、どうせならジェムカウンターを当ててやろうという人も多いだろう。

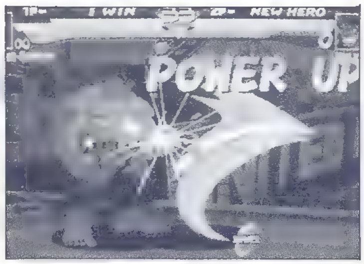
ただ、ジェムカウンターは、攻撃力を持ったあとに隙ができてしまうし、相手ののけぞり時間が短い。威力もさほどではない。

このように、単体でジェムカウンターを当てても相手にはたいした被害はない。だが、実はつながりにくいものの、一部の技はジェムカウンターから連続技になるものがあるのだ。うまく使っていくと、さらに楽しい対戦ライフがすごせるぞ。

**つながる技①…ガンマチャージ**

ジェムカウンターが入れば、必ず決められる実戦度の高い技だ。ジェムで時が止まっている間もため時間は有効なため、ためたらジェムの隙が解けると同時にボタン連打で出せる。ハルク使いならすべて狙うつもりで。

**つながる技②…ジャガーノートヘッドクラッシュ**




ジェムはすべてジェムカウンターとして狙っていくつもりで。




ジェムカウンターから確実につなげることができる。

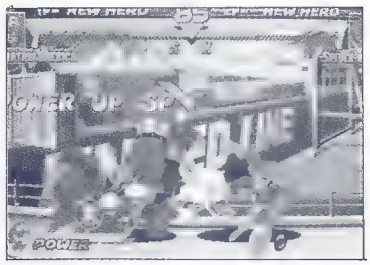
ちゃんと入力すれば必ずつながるが、コマンド入力のタイミングが難しい。リスクもある連続技だ。

**つながる技③…パワージェム使用時のスター&ストライプス**

キャプテンのパワージェム使用時のスター&ストライプスは、横に長く伸びる。そのため、ジェムカウンターからつなぐことが可能だ。

その他に、タイムジェムを使うことによって当たりやすくなる技も多い。タイムジェムを使えば、通常技のスピードが早くなるので、より連続で当たりやすくなる。意図的にカウンター狙いでいこう。

その他、通常技でも出るのが速い技はジェムカウンターからつなぐことができる。シュマゴラスの立ち小Ⓟ→立ち大Ⓚや、ブラックハートの立ち小Ⓟ×2、サイロックの立ち中Ⓚ、ジャガーノートの立ち小Ⓚなどが決められるぞ。




他のジェムならつながらなくても、パワージェムならつながる。

### タイムジェムは使いよう

ただスピードが速くなるだけのタイムジェム。一見、たいしたことなさそうだが、これほど使い方によって大きく威力が変わってくるジェムはない。

ダッシュとからめて使えれば、相手を固めまくれる。一部の技は、タイムの効力が続く限り永久コンボになるものすらある。使い方を覚えて、相手をスピードで圧倒しよう。

**使用法その①…ダッシュをからめて使う**

出の速い技がさらに速く、隙がなくなって強力になっている。そこで、速い技で固めつつ、離れたらまたすぐダッシュして連続で固めていこう。具体的には、ダッシュ小(小)中(中)→ダッシュ小(小)中(中)と固め続けるのだ。ウルヴァリン、サイロックなどは、この連携が連続技になってしまう。恐るべしだ。

キャプテンの大Ⓟなど、長い技があったらダッシュ大Ⓟを繰り返してもいい。これもなかなか厳しい攻撃だ。タイムジェムを取ったらダッシュ、これは基本だぞ。

**使用法その②…前に移動する通常技を使う**

アイアンマンの中スライディング、マグニートーの大スライディングのような技は、隙が少なくなると一気に使いやすくなる。どんどん出して、相手を嫌がらせよう。ウルヴァリンの下大キックやサイロックの大キック連打も固めに使える。




レバー入れ大キックの往復が連続コンボに。脅威だ。

**使用法その③…連打するだけでコンボになる技を使う**

一番恐ろしいのがサイロック。レバー前立ち大Ⓚで相手の左右を往復するだけで永久コンボだ。しかも、前述のジェムカウンターから連続で決まるのがすごい。普通6HITで気絶するが、再び入れれば一気に殺せる。

ウルヴァリンでは、立ち中Ⓚを連打しつつレバーを相手方向に入れているだけで永久コンボになる。サイロックよりは実戦では決めにくいが、脅威である。

特に、サイロック、ウルヴァリン、ジャガーノートあたりはタイムジェムを効果的に使っていこう。逆に、他キャラは使わせないためにも、先にタイムジェムを使ってしまうのが大事な戦略だと思う。




気合を入れて連打すれば、立ち中キックもコンボになる。




まずダッシュ小、中パンチで固める。




そしてまたダッシュ。連続技になる。

**地獄の果てまで駆け抜けろ!**
# 不死身の力で攻略サバイバル!

## マスターしよう
# 受け身"&前転起き上がり"

**マーヴルはガード以外にもマスターすべき防御テクニックが盛り沢山だぜ。**

担当:㊥

マーヴルをプレイする上でのテクニックを挙げればキリがないが、今回は"防御"をテーマに話をすすめていこう。

### 投げに対する"受け身"

対戦格闘でキーとなる攻撃の一つに"投げ"というものがある。この投げ自体に対しての防御には「投げの間合いに入らない」「打撃技で対抗する」といったことが挙げられるが、ここでは"投げられた場合のリカバリー"について説明しよう。

さて、相手に投げられた場合は、"受け身"をとることができる。これによる効果は"ダメージの軽減・追い打ちの回避"などといったところ。デメリットはないので絶対にマスターすべきテクニックである。

では、この"受け身"の入力について説明しよう。

まず相手に投げられたらレバーを左右どちらかに入れて中PorK・大PorKボタンを押すだけ。しかしこの入力のタイミングは相手の投げによって異なるので実際はレバーを入れっぱなしにしてボタンを4つ連打することがベスト。ちなみにマーヴルの"受け身"は投げられたことを確認してからでも入力が間に合うので、ダウンするまであきらめずにチャレンジしよう。空中投げはもちろんハルクのガンマトルネードなどの特殊投げに対しても"受け身"は可能だ。

また"受け身"の成功は画面上に表示される"TECH HIT"で確認できるということも付け加えておこう。

### 前転起き上がりについて

以前本誌でも簡単に説明した"前転起き上がり(回転起き上がり)"。これは投げ・足払い・エリアルレイブ・必殺技などによってダウンした後の追い打ちを回避するための防御テクニックだが、新事実の発見があったのでその紹介を兼ねてもう1度おさらいしてみよう。

まず前転起き上がりの入力方法について。以前は技をくらったときの方向へ入力(例えば右向きなら←↙↓+Ⓟボタン)と説明したが、これだと一部の技に対して前転起き上がりができない場合がある。

では、ここでブラックハートの空中投げを例に出して新たに説明しよう。まず自分が1P側、ブラックハートが2P側と仮定してブラックハートに空中で左側(1P側)に投げられたとする。

この場合マイキャラは頭が右、足が左向きでダウンするわけだが、ここで←↙↓+Ⓟと入力しても前転起き上がりは不可能である。ではブラックハートの空中投げに対して前転起き上がりはできないかというと答えはノーである。ここでの正しい入力は→↘↓+Ⓟ。これをダウン直前or直後に入力すれば前転が成功する。

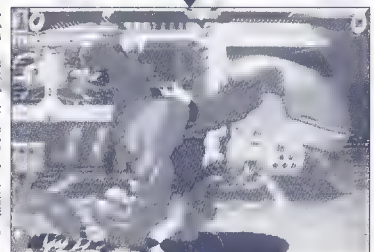
つまり前転起き上がりはマイキャラの頭の方向から入力し始めればいいのである。これで今まで前転不可と思っていた技に対しても確実に対処できるハズだ。

ちなみに本誌№160の"投げからの追い打ち"というコーナーでシュマゴラスの∞SPのカオスディメンションに対して、"前転起き上がり可能"と掲載したが、実際はどんな入力をしても不可能。進行上の都合で訂正できずに発表してしまい読者の皆さんにご迷惑をおかけしました。ゴメンね。といったように一部の技は絶対に前転不可能なものもあるので要注意だ。

ではここで前転起き上がりのデメリットについてのおさらいを。回転中は完全無敵でなおかつ回転終了時もガード方向へレバーを入力してあれば、そのまま打撃技を重ねられてもガードすることができる。しかし、この技も起き上がった瞬間に投げられ判定が存在する。うまい相手なら前転を読んで追い打ちは狙わず投げにくる場合もあるので、この場合は"受け身"でさらに対応しよう。

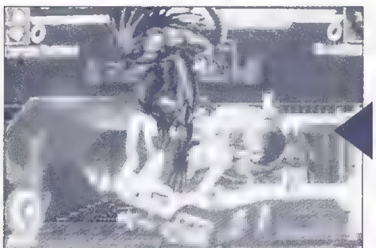
もちろん時には前転しないことも重要だ。

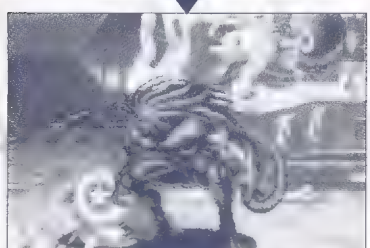

あっ、投げられた。と思ったら…、

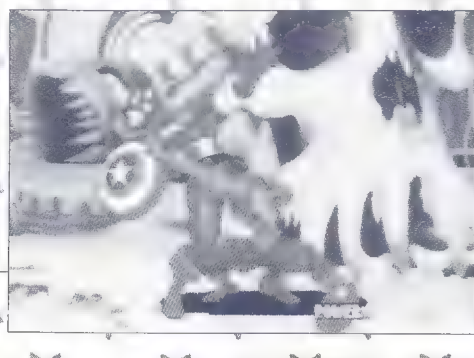

レバーを入れてボタンを連打。


ホラ、受け身成功!


ブラックハートの空中投げ後…、


→↘↓+Ⓟと入力すれば、


前転起き上がり成功!


前転起き上がりは投げられることもあるので、



受け身を入力しておこう。

## スパイダー断トツの1位
# M.S.H対戦ダイヤグラム

**それぞれの個性があり、相性があってこそのダイヤグラム。今回は、下位キャラもあなどれない。**

担当：石井ぜんじ&内神田スーパーヒーローズ

マーヴル・スーパーヒーローズの、対戦ダイヤグラムをお届けしよう。待ち望んでいた人も多いことだろう。だが、まず、最初に一言述べておきたいことがある。

対戦格闘ゲームにおいての1つの大きな魅力に、各キャラの個性の違いがある。それぞれ違う攻め方のぶつかり合いが、面白さの一つの要因になっていると思う。

だから、相性の問題で、結果的に大きな差が出たからといって、必ずしもつまらなくなってしまうというわけではない。個性が強ければ強いほど、自分の形に持ち込めば逆転が可能だ。

ダイヤグラムは、ゲーメストが対戦ゲームをより楽しめるようにと考案したもの。話題にして盛り上がっていくのが理想だ。ただ対戦の勝敗の言い訳にするのではなく、キャラの個性の魅力を再確認するものにしてほしいと思う。

さて、前書きが長くなったが、さっそくMSHのダイヤグラムを見ていってみよう。

MSHのダイヤグラムの作成上、大きなポイントになっているのは、連続技、主にエリアルレイブが決まりやすいかどうかだ。小さくて軽いスパイダーマン、サイロックはエリアルが入りにくく、それだけで有利になる。さらに、削りや投げがあまり有効ではないので、メインに使っていく技に隙がないかどうかが重要になってくる。

### Mr.パーフェクト スパイダーマン

飛び道具、対空必殺技との基本性能が非常にいい。また、体が小さく攻撃が当たりにくく、エリアルレイブが決めにくいのが非常に有利に働いている。守りが堅い。

また、練習次第でさらに攻めも強力になる。ジャンプ攻撃からのエリアルは強いし、相手が少しでも隙を見せれば瞬時にダッシュで近づきエリアルに持っていける。

攻守に隙がなく、ミスターパーフェクトの称号を贈りたいぐらいだ。不利な相手はいないといっていい。

### ゴリ押し安定 キャプテンアメリカ

相当なパワーキャラ。ジャンプ大パンチが非常に強く、リーチがある。連続技も強力なので、ジャンプ攻撃が脅威だ。相手を端に追いつめれば、シールドスラッシュをメインに、強力な攻めが展開できる。

たいていの相手にパワーで押せるC・アメリカだが、シールドを拾えないと苦戦することになる。相手キャラとしては、そのあたりがつけ込む隙となる。

嫌な相手は、シールドスラッシュの隙に反撃してくるスパイダーマン。端に追い込んでも攻めきれない。

### 潜在能力1位!? アイアンマン

飛び道具が豊富で削り量が多い。だが、スタンダードキャラというよりは、変幻自在な、空中戦を中心とするテクニカルキャラといえる。

特に、スーパージャンプと空中ダッシュの組み合わせは使いこなしている人は少ないが使いこなせれば、見切り不可能な高速の動きが可能だ。

ただし、飛び道具の隙や、空中ダッシュ中など、ガードできない状況が多いキャラである。必ず攻めにリスクが伴う。そこで、H・グラビテーションのマグニートー、空中戦に強いB・ハートがあなどれない相手となる。全体的には、安定度の高いキャラだ。

### ひたすら固める サイロック

非常にダッシュスピードが速く、強力な連続技を持っているキャラである。レバー入れ中キックで固めながら、相手が一瞬ガードを解いたところに連続技を決めていく。

また、タイム、パワーのジエムを取ると非常に強力にレベルUPする。この2つのジエムを渡さないのが1つのサイロック対策だ。

一見、万能キャラに見えるが、連続して固めにくいキャラには苦戦する。ハルク、ジャガーノートなど反撃の強力な相手には、神経を使う。防御力が弱いので、逆転されやすい。

### 地上戦のエキスパート ウルヴァリン

ウルヴァリンの狙いは、はっきりしている。ダッシュを利用した地上戦からの中足払い→エリアルと、ジャンプレバー下中Kからのエリアルだ。

この肉弾戦の攻めが猛烈である。また、もともと隙のある技が攻めのメインでないた

### マーヴル・スーパーヒーローズ 対戦ダイヤグラム Ver.1.0

| | スパイダーマン | C・アメリカ | アイアンマン | サイロック | ウルヴァリン | シュマゴラス | マグニートー | ジャガーノート | ブラックハート | ハルク | 合計 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スパイダーマン | | 7 | 6 | 5 | 6 | 6 | 8 | 6 | 7 | 8 | 59(+14) |
| キャプテンアメリカ | 3 | | 4 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 5 | 7 | 50(+5) |
| アイアンマン | 4 | 6 | | 5 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 7 | 49(+4) |
| サイロック | 5 | 4 | 5 | | 5 | 6 | 6 | 5 | 8 | 5 | 49(+4) |
| ウルヴァリン | 4 | 3 | 5 | 5 | | 5 | 6 | 6 | 6 | 7 | 47(+2) |
| シュマゴラス | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | | 7 | 4 | 6 | 8 | 46(+1) |
| マグニートー | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | | 6 | 6 | 6 | 40(−5) |
| ジャガーノート | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 6 | 4 | | 5 | 4 | 40(−5) |
| ブラックハート | 3 | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 4 | 5 | | 7 | 39(−6) |
| ハルク | 2 | 3 | 3 | 5 | 3 | 2 | 4 | 6 | 3 | | 31(−14) |

やはり圧倒的な強さを誇るスパイダーマン。こいつの1位はゆるぎないか?



# 地獄の果てまで駆け抜けろ!
# 不死身の力で攻略サバイバル!

め、案外守りも堅い。体が一見小さそうだが、見た目より連続技はくらいやすい。

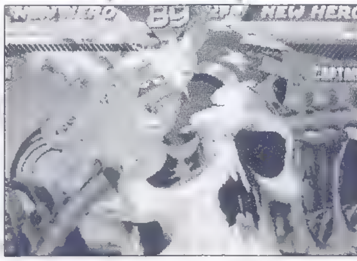
ただし、正面から肉弾戦を挑むしかないので、正面から立ち大Pで迎え撃たれるC・アメリカや、地上にいないアイアンマンなどがやりにくい相手となる。

## 〝一発逆転デシュ〟シュマゴラス

狙いがとてもはっきりしていて、わかりやすいキャラである。とにかく∞ゲージを溜めて、カオスディメンションを決める。決めて追い打ちを入れれば、そのラウンドはもらったも同然だ。

確実にゲージを溜めるには、M・ステア、つまり目玉をガードさせるといい。目玉をガードさせやすいか、させにくいかがそのまま有利、不利に結びついていく。

2段、3段ジャンプを持っているサイロックやC・アメリカ、スーパーアーマー能力のためカオス・Dが決めにくいジャガーノートが嫌な相手。



順位的には中間だが、その潜在能力は高いと思われるシュマゴラス。



ジャガーノートは、その一発が怖いが、総合的にこの位置。

## 攻め手が少ないマグニートー

H・グラビテーションでつかまえてエリアル、これがマグニートーの攻めパターン。その他、ジャンプから決めたり、ダッシュ攻撃が強い。

だが、通常技があまり使えるものがなく、融通がきかない。また、ゲージが少なくなってからの防御力UP、いわゆる根性値がないのが勝負弱さにつながってしまう。

エリアル中心の闘い方になるため、小さい奴ら(スパイダーマン、ウルヴァリン、サイロック)には厳しい。また、これらのキャラには、技の隙を突かれやすいのでなんとも辛い。

## 最後のダークホースジャガーノート

私の感覚では上位3強に入ってもいい感じじゃないかと思ったのだが、いざつけてみると下から3番目になってしまった。しかし、どのキャラにも闘え、頂点を狙えるキャラとも言える。

スーパーアーマー能力、エリアルの決定力、Gヘッドクラッシュと、攻めは削りが少ない点以外は充実している。

いかにゴリ押しできるかが勝負なので、相手キャラの性質を知るほど進歩していける奥の深いキャラだ。

## すばしこいのが嫌B・ハート

大パンチ、大キックのいわゆる〝子供たち〟が嫌らしいB・ハート。だが、通常技で削っていけるわけではないので、いかにエリアルを決めるかが大事だ。ジャンプや空中ダッシュから、中パンチを当ててエリアルを狙っていきたい。

だが、エリアルコンボが特殊なだけに、小さく軽い相手に決めにくい。また、インフェルノガード後や、ジャンプ大P or 大Kの下をダッシュで一気に近づかれてしまうキャラには苦戦を強いられる。

## 気合で勝負ハルク

一発逆転の攻撃力を持つハルクは、攻めに入るとなかなかすごいパワーを発揮する。

G・チャージは返し技として屈指の能力を持ち、そこから追い打ちを入れれば一気に減らせる。

だが、G・チャージはガードされるとスキがあるため、待っている相手を崩すのは難しい。また、確実に回転起き上がりされると、ダメージもそれほど奪えなくなってしまう。

こうなると、削れない、体が大きいというところが一気に不利になってくる。当初は編集部で軽く50連勝したハルクも、今やここまでに…。



今回最下位のハルク。彼の力はこの程度か!?

# やっぱりあった！ 闘神伝2

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2


イラストレーション：ことぶき つかさ

PS版でしか隠しキャラは使えません。あしからず…。

## もちろんあるよ！ 闘神奥義

ないわけない…ということで、早速試してみて。

担当：オレのはバズーカ砲KEI

前作の闘神伝では、秘伝2という技が存在した。覚えているかな？

この闘神伝2では、闘神奥義と名を変えて存在している。キャラによっては技の内容が変わっていたり、コマンドの入力法にしても同様のことがいえる。

それと、ここでは闘神奥義のほかにも、インストカードに載っていない技のコマンドも紹介しよう。

また、闘神奥義の特徴として、普通の必殺技のように、いつでも出したいときに出せるということが挙げられる。つまり、体力ゲージやオーバードライブゲージに関係なく出せるということだ。そのかわり、いつでも出せる強力な技だけあって、コマンド入力はちょっと複雑だぞ。

### エイジ

蹴撃弾は前作にもあった技。連続技としても使用できる。

炎刃修羅破は、早い話が裂空斬の2連射版だ。が、弾のでかさが違う。でかいぞ。1発目がヒットすれば2発目もヒットする。



SHO裂空斬の強力バージョンか？

### カイン

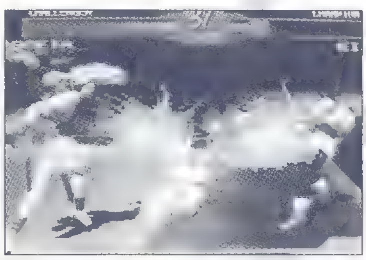
アッパー・グライドは、レバー入れの通常技攻撃と思っていいんじゃないかな。レバーを真下に入れると横に長い突きになるが、この場合は横に突いてから剣を上に振り上げる。レインボー・スプラッシュは、ほぼ前作と同じ内容。S・クラッシュ3発からレイジング・サンでフィニッシュ。



バスッバスッバスッ…トアッ！

### ソフィア

サラマンダー。炎をまとわなくなっただけで、ムチを振り回しながら前進する。



叩くのがお好きで…。

### ホーファイ

曇々発破はジャンプしたときにコマンドを入力すると下にでかい弾を出し、曇破はその逆で、地面に寝っころがって上にでかい弾を出す。

●曇風鈴虎

何ともまあよく出ますなぁ。オナラをプップクプップクとキザんでます。愛は小出しにせよというが、オナラもそうなのかねぇ。

●曇々斑々曇斑々

これは強烈な1発。ハイパヘコキ砲と言うべきか、とにかくもの凄い1発だ。この推進力を利用して月までいってみたい。



これで空を飛べたらいいな。

●怒呼怒呼曇怒呼車

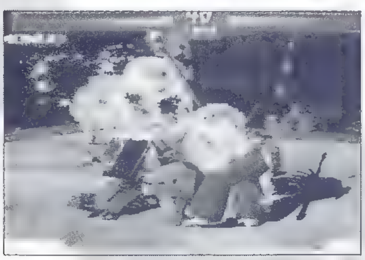
ドンドコショのでかい玉バージョンだが、ドンドコショと違って前進はしない。迫力はある…屁のほうが。

### モンド

豪力雷神は、空中から地上にいる相手めがけて放つ飛び道具で、疾風下段突きは、その名の通りの下段突き。

●狂力邪紅烈舞

炎をまとった豪力風神から、天舞で上昇。どうやらこの技で上昇してから下降中に、豪力雷神を撃つことはできないようだ。



豪快だが下降中は隙がある。

## デューク

ヘルム・クラッシュは空中から真下にいる相手に、剣を突き刺す技。

●エンジェル・ティアーズ

凄まじき渾身の一撃という表現がピッタリの技。実際には2段技だが、ヒットすると、相手体力の半分以上をこの技だけで減らせる。



おわっ！減りすぎ減りすぎ！

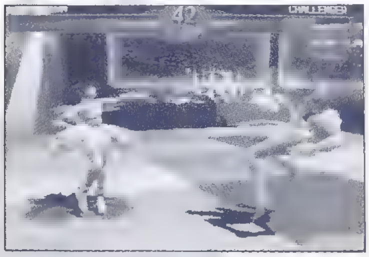
## エリス

ホーミング・スワローは前号で説明済みなので省かせていただきます。

●スターダストナイト

ソアー・ウィンドゥ→シックル・ダンシング→アークスラッシュの順番で攻撃し、最後は投げキッスでフィニッシュ。必殺技のオンパレードだ。

それと、シックル・ダンシングとアック・スラッシュはしゃがみガードできないので1発目をガードしたからといってしゃがむとえらい目にあうぞ。



どうせなら投げキッスだけにしてほしいよな。

## ラングー

風と太陽の怒り。これは、ソフィアの弱で出すオーロラレボリューションに似ている技だ。ソフィアに叩き込まれたのかな？撲殺踏み込み撃ちは、前にのり出て金棒を叩きつける技だ。

●爆裂大自然

これをみた瞬間私は感動のあまりちびってしまった。わかりやすく言えば無茶蹴りの7発バージョンで、最後は足の裏から火を吹くのである。自然は爆裂だ！



ボシッ！

## トレーシー

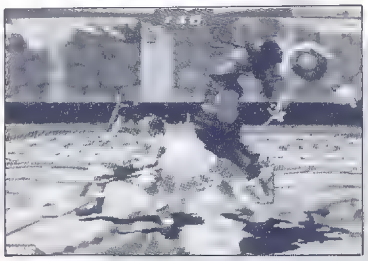
エレクトロ・ダイナマイツは、地面に電気を直線上に走らせて、一定の距離を走ると地表に出て小規模な爆発が起こる。キング・スレイブは、出しただけではなんの効果もない。相手の真上近くまで飛ぶ技で、この後下降中に通常技ボタンで技を出すことができ、必殺技である空中ジャック・ポットも出すことができる。必ず何か技を出すようにしよう。

●I・M・C（アイアン・マウント・クローズ）

体全体を使っての体当たり。ヒットすると角度が変わる。

●ブルッド・チーク

ちょっとした乱舞。技が出るまでにちょいと時間がかかる。



こっ、これって…。

## カオス

邪道ウェイブは空中から地上に発進する飛び道具だ。問題は次から…カオスは闘神奥義ではなく地獄奥義なのである。しかも、数が多い。すこしまとめて説明させてもらおう。

地獄轟火：だれよりもでかい飛び道具。

地獄爆破：地を這う系飛び道具の一種で、立ちガードは不可能だ。

地獄オロチ：地面に拳を叩きつけ、その叩いた場所から巨大なエネルギー波を噴出させる。



スーパーかめ○め波!?



噴出大爆発！

地獄山姥：黄色い炎をまといつつ体をひねって上昇。対空系の技。

地獄粉砕：片腕で相手を薙ぎ払う技。

君の好きな技を選んで使ってみよう。

| キャラ | 技名 / コマンド |
|---|---|
| エイジ | 蹴撃弾 |
| | ↘+(蹴) |
| | 闘神：炎刃修羅破 |
| | →↓↘→↓↘+強(武) |
| カイン | アッパー・グライド |
| | ↘+強(武) |
| | 闘神：レインボー・スプラッシュ |
| | →↘↓←↙←→←+強(蹴) |
| ソフィア | 闘神：サラマンダー |
| | →↘↓←↙←→←+強(武) |
| ボーファイ | 曇々発破(ドンドンパッパ) |
| | ジャンプ中→↘↓↙←+(武) |
| | 曇破（ドンパ） |
| | ↓↙←+(武) |
| | 曇風鈴虎（ドンブリコ） |
| | ←↖↑↗→弱(武)+強(蹴) |
| | 闘神：曇々斑々曇斑々(ドンドンパンパンドンパンパン) |
| | 強(蹴)・弱(武)・強(蹴)・強(武)→ |
| | 闘神：怒呼怒呼曇怒呼車（ドコドコドンドコショ） |
| | ↓↘→←↙↓↘←弱(武)+強(蹴) |
| モンド | 豪力雷神 |
| | ジャンプ中↓↘→+(武) |
| | 疾風下段突き |
| | ↓↙←+(武) |
| | 闘神：狂力邪紅烈舞 |
| | →↗↑↖←→↘↓+強(蹴) |
| デューク | ヘルム・クラッシュ |
| | ジャンプ中↓↘→+(武) |
| | 闘神:エンジェル・ティアーズ |
| | →↘↓↙←→↓↘+強(武) |
| エリス | ホーミング・スワロー |
| | ↓↙←+(武) |

| キャラ | 技名 / コマンド |
|---|---|
| ラングー | 風と太陽の怒り |
| | →↓↘+(武) |
| | 撲殺踏み込み撃ち |
| | ←→+(武) |
| | 闘神：爆裂大自然 |
| | ↑↖←↙↓↘→+強(蹴) |
| トレーシー | エレクトロ・ダイナマイツ |
| | ↓→↘+(武) |
| | キング・スレイブ |
| | ←↓↙+(武) |
| | 闘神：I.M.C(アイアン・マウント・クローズ) |
| | ←→→弱(武)+弱(蹴) |
| | 闘神：ブルッド・チーク |
| | →↘↓←↙←→←+強(蹴) |
| カオス | 邪道ウェイブ |
| | ジャンプ中↓↘→+(武) |
| | 地獄：地獄轟火 |
| | →↘↓↙←→←→弱(武)+強(蹴) |
| | 地獄：地獄爆破 |
| | →↘↓↙←↓↘→弱(武)+強(蹴) |
| | 地獄：地獄オロチ |
| | →↘↓↙←↙↓↘弱(武)+強 |
| | 地獄：地獄山姥 |
| | →↘↓↙←→↓↘弱(武)+強(蹴) |
| | 地獄：地獄粉砕 |
| | →↘↓↙←↓↙弱(武)+強(蹴) |
| ガイア | 月の輪（ツキノワ） |
| | ←→+強(武) |
| | 闘神：魔龍刃(マリュウジン) |
| | ↑↖←↙↓↘→+強(武) |
| | 闘神：五十嵐（イガラシ） |
| | ↑↖←↙↓↘→+強(蹴) |
| エリス | 闘神：スターダスト・ナイト |
| | ↘↓↙↓↘←→+強(武) |

――コマンドはキャラが右向きのときです――

## ガイア

月の輪。これは大根斬りといったほうがわかりやすいかな。コマンドは簡単なので、各自で試してみて。

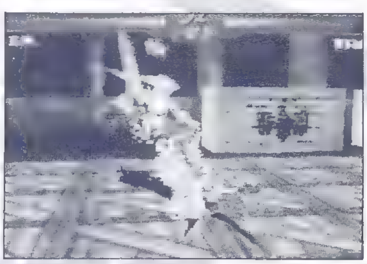
●魔龍刃

紅蓮の炎を剣にまとわせて、ブンブン振り回す技。

だが、1発目がヒットしても全部ヒットするわけではなく、途中からガードされたりする。振り回し過ぎ？

●五十嵐

う～ん、踏みつけ踏みつけ。コマンドを入力するとジャンプしてから相手のお顔を踏み踏みします。相手との間合いを考えないと、まず決まらない(近すぎると)。



どりゃどりゃどぉうりぃあ!!

と、まぁこんな感じです。

慣れないと出すのは難しいが、それだけに出たときの喜びは大きいぞ。頑張れ！

レバーを上に入れるタイプのものは、通常技にキャンセルをかけて出すとやりやすい。

# 闘神伝2をやっていない人へ
# 闘神伝2へのアプローチ法

闘神伝2をやってみたいけどよくわかんなかった、という人にもお薦め。

担当：CAFE

闘神伝2は、本当はとっつきやすいゲームなのに食わず嫌いな人をよく見かける。ここでは、そんな人のために闘神伝2へのアプローチ法を載せておこう。

## 軸がずれる!?

闘神伝2をほかの対戦格闘ゲームと同じようにプレイしている人が口をそろえて言うセリフは、「攻撃が当たらない」である。闘神伝シリーズは3D要素の強いゲームなので、相手に攻撃を当てるためには相手に向くということを考えておかなくてはならない。

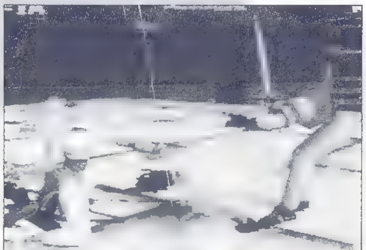
これまでのゲームなら相手の方向を向くというのは、前を向くか後ろを向くかという事を考えておけばよかったが、闘神伝2では相手と斜めになってしまったりするわけだ。相手と完全に正対しているのならば入る連続技でも、相手と斜めに対していると入らなくなったりする。また近間で突進技を出したりすると、貫通するわけにはいかないのですれ違ってしまう。



軸をずらさないというのもポイントの一つ。遠距離立ち大蹴りから、



キャンセルラブシャワーを出しても当たりにくい。



しかし、しゃがみ大武器からなら、



ラブシャワーはバッチリ当たる。こういうことを考えるのも面白さにつながっていく。

別にこれはランダムで起こることではなく、やり込んでいけば一定の法則があることに気づくことができるので、ゲームルールなのである。ただし軸ずれの法則をすべて挙げるときりがないので、基本的に軸はずれているものだと考えておいたほうがいいことも確かだ。

また瞬時に軸ずれを直すことも難しいので、ずれている軸でどう闘うかを考えることが建設的といえる。

軸のずれた相手に当たる攻撃は大きく分けて2つある。1つは横方向の攻撃に対して広い攻撃判定を持つ技、もう1つは相手をホーミングする技だ。このことを頭の中に入れておきつつプレイしていれば、技がすかる率は格段に減少するだろう。

## ダッシュ

攻めの鍵となるのがダッシュ攻撃だ。ダッシュ攻撃はしゃがみガード不可の技が多いのでぜひとも自分のアルゴリズムに入れていきたい。ダッシュ攻撃を使う上でポイントとなるのが軸である。ダッシュ攻撃は突進していく傾向にあるのでどうしても軸がずれてしまう。近間でダッシュ攻撃を出してしまうと、ずれたまましばらく突進してしまうので非常に危険だ。そのためダッシュ攻撃は遠間から使いたい。するとすれ違う前に止まってくれるぞ。



近間からダッシュ攻撃を出すとこんなふうになって危険。

しかしこれにも問題がある。遠間から早めにしゃがみガード不可の技で突進してもガードされてしまい、反撃をくらってしまうという点である。



遠間から出すと軸ずれの問題はクリアされるが…。

また技を出していない間のダッシュのホーミングを活用できないこともマイナスに働く。とはいっても遠間から使っていくのがセオリーであることに変わりはない。相手の反応を見つつ、うまくダッシュを使っていこう。

| | 弱武器 | 強武器 | 弱蹴り | 強蹴り |
|---|---|---|---|---|
| エイジ | ○ | ○ | しゃがみ不可 | しゃがみ不可 |
| カイン | ○ | ○ | ○ | しゃがみ不可 |
| ソフィア | ○ | ○ | ○ | しゃがみ不可 |
| ラングー | ○ | ○ | ○ | しゃがみ不可 |
| ホーファイ | ○ | ○ | しゃがみ不可 | ○ |
| デューク | ○ | しゃがみ不可 | ー | しゃがみ不可 |
| エリス | ○ | ○ | しゃがみ不可 | ○ |
| モンド | ○ | ○ | ○ | 立ち不可 |
| トレーシー | ○ | しゃがみ不可 | ○ | しゃがみ不可 |
| ガイア | ○ | ○ | しゃがみ不可 | しゃがみ不可 |
| カオス | ○ | ○ | 立ち不可 | ○ |

○は立ちガード、しゃがみガード共にOK

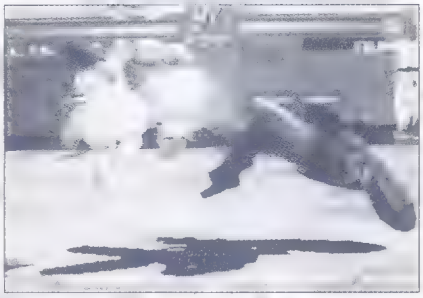
# 地獄の果てまで駆け抜けろ！
# 不死身の力で攻略サバイバル！

## 対空技

このゲームには対空用と思われている技がたくさんある。エリスのソアー・ウインドーやカインのデッドリー・レイズなどだ。

これらの技は不用意な跳び込みならば落とすことが可能だ。しかし闘神伝2での跳び込みは2D格闘に比べて、ふわっとした軌道を描くので跳び込みから攻めることは少ない。跳び込んでくるのは一部のキャラ、例えばソフィアや強力な跳び込み必殺技を持つキャラ、カインやエリスなどである。そしてそれらの跳び込みを落とすのは至難の業だ。

そのため2D格闘と同じような対戦感覚で闘っていると？？ということになってしまう。ソアー・ウインドーやデッドリー・レイズなどの技の主な仕事は、連続技や相手の技をガードした後の反撃、相手の技の出かかりをつぶすカウンター、といったところである。



連続技でお世話になるソアー・ウインドー。

## 振り向き

相手に対して自分の軸がほぼ180度ずれると相手に背中を見せている状態になる。そうなると小さい軸のずれの場合とは違ってシステム上の救済、すなわち振り向きを行えるようになる。振り向きは相手方向にレバーを入れることで行える。相手方向斜め下でしゃがみながらの振り向きもOKだ。

レバーを使わずに攻撃ボタンで振り向くこともできる。それが振り向き攻撃で、振り向きつつ攻撃するというものだ。全キャラ立ちとしゃがみ、小と大、パンチとキックの計8種の振り向き攻撃を持っているので、いろいろ使ってみて自分の振り向きパターンを考えておこう。ちなみに側転では振り返ってくれないので注意。

ホーミング性能の高い必殺技、例えばラブ・ラバーなどを持っているキャラはそれを使って振り向いてみたり、振り向かずに突進技やダッシュで逃げてしまうというのも相手に背中を見せてしまったときの対処法なので使ってみるのも面白いぞ。



いかに振り向くかも重要なポイントだ。

## ダウン攻撃

相手がダウンしたときに狙っていきたいのがダウン攻撃だ。しかし確実にダウン攻撃を入れるのは意外に難しいようだ。その理由は大きく3つに分けることができる。



これは早過ぎて通常技が出てしまっている。

**●ダウン攻撃そのものが出ない**

これはダウン攻撃を出すのが早過ぎるのである。相手がダウンしきるまで待ってダウン攻撃を入力しないと通常技が出てしまうぞ。しっかり待ってからボタンを押そう。

**●ダウン攻撃が届かない**



ダウン攻撃が届いていない。

ダウン攻撃が届いていないわけだからダウン攻撃を出す前に間合いをつめてやる必要がある。間合いをつめるにはダッシュが最適だ。少しダッシュしてダッシュ中にダウン攻撃を出そう。

間合いにかかわらずダウン攻撃を出すときはダッシュから出していくようにクセをつけておいてもいい。特に小のダウン攻撃を出すときはダッシュと兼用しなければまず使えないことだし。

**●ダウン攻撃が間に合わない**



ダウン攻撃が間に合っていない。

こちらのダウン攻撃が相手に届く前に相手が起きあがってしまっている状態である。大のダウン攻撃を使っているときによく起きる現象だ。こういうときは小を使ってやればいいわけだが、小すら間に合わないときはダウン攻撃を出すのが遅すぎるのである。

ダウン攻撃を出すのが早過ぎるとダウン攻撃が出ないが、それを気にしすぎるとダウン攻撃が間に合わなくなる。タイミングを見計らってダウン攻撃を出そう。

それでも間に合わない場合は、相手をダウンさせた技のダウンでは、ダウン攻撃が間に合わないということになる。そのような場合は相手の起き上がりに技を重ねたりして、起き上がりを攻めていこう。

ダウン攻撃が間に合わない状態のとき、面白い現象が起こることがある。ダウン攻撃が起き上がった相手にヒットする場合があるのだ。トリッキーな面を持っているので狙ってみてもいいだろう。

## 対戦を始めるときに

闘神伝2の対戦をやり始めたばかりのときは、大攻撃キャンセル必殺技系の連続技を相手に入れるということをまず考えてプレイしてみよう。確実に入る大攻撃キャンセル必殺技の連続技をマスターしたら次は必殺技でダウンさせた相手にダウン攻撃を入れていこう。必殺技がダウンしない場合は、その必殺技を小で出してみる。それでも相手がダウンしないときはその必殺技はダウンしない必殺技なのでダウン攻撃はあきらめよう。ほかのダウンする必殺技を使ってみるのもいい。しゃがみ強蹴りなどのダウンする通常技からダウン攻撃を狙うのも意外に効果的だ。

一回のチャンスに入れられるダメージを大きくしたら、今度はそのチャンスを多くすることを考える。最も効果的なチャンス拡大への手段の一つとして、これまで使っていた大攻撃を、モーションの早い小攻撃からつなげるという手がある。小・大キャンセル必殺技、ダウン攻撃の流れがつかめたらキミは初心者を抜け出して中級者になったといえるだろう。ここまでは少々ガードがちになっても、反撃からこの連続技を入れることを考え、それから相手を攻めることを考えていこう。この辺りまでは自分で試行錯誤を繰り返してみて、あとはムックでも見て確認してみると新しい発見があるかも。

## ワンチャンスを見逃すな! CPUの[illegible]戦

勝ち進んでいくと次第に難しくなるCPU戦。まずは、基本的なことを知っておこう。

担当：ワイルダーKEI

### [illegible]は待て

最初に来る1~2人目というのは、大抵どのキャラが来ても勝つことができる。

ダッシュからの投げや連続技も、ここでは決めやすい。

問題は3人目以降だろう。

まずは、待ってガードするのが基本。ガードしているとそのうち必殺技を出してくるので、その必殺技の隙を狙って反撃をしよう。特にこの方法は、対空系の必殺技を持つキャラに対して行うといい。

では、対空系（上昇技）を出してこないキャラの場合はどうしたらよいか?

この場合は、技の空振りを待って強攻撃、または連続技で転ばしていくようにし、なかなか空振りをしてくれないときは、通常技2~3発ガードした後に、こちらも通常技ボタンを連打して（なるべくリーチが長く出の速い技）、反撃を試みる。ただし、対空系の技をもつキャラに対しては行なわないようにしよう。そうしないと、通常技にキャンセルをかけて出してくるので、逆に返されてしまうのだ。



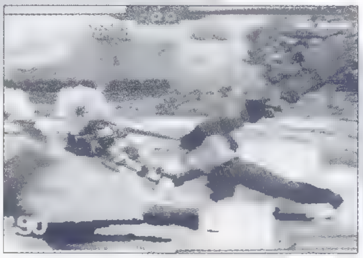
連続技を狙っていこうぜ。



今がチャンス!

### [illegible]異のODG

ODGというのはオーバードライブゲージの略ね。CPUはODGが溜まると、すぐに使ってくる特性がある。これに気づかずに下手に攻撃してしまうと、究極宝技をくらってしまう。しかも連続技としても使ってくる。ODGが溜まっている間は、ガードだけに専念しよう。ゲージを消費したのを確認してから、反撃モードに移るようにしたほうがいい。

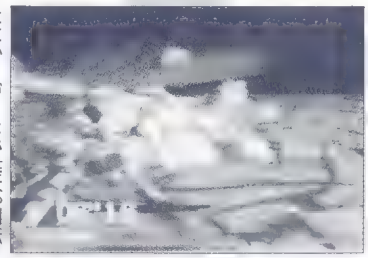


エリスとラングーはキツイ。ラングーの宝技はしゃがみガードできないので、いきなり出されると…

### ウラヌスとマスター

こちらからはほとんど攻めに行けないので、待って隙を突いていくしかない。

ウラヌスは対空、突進系の技をガードした後に反撃するのと、コカトリスを出してきたら側転でかわしてから攻撃という方法が取れる。



とにかくガードが基本。側転すると、ガード後の反撃ができない。

マスターの場合は、側転をしつつ隙を窺うしかない。剣の飛び道具連射は、ガード中に側転ボタンを連打すればかわすことができる。技の空振りを見逃せないようにしたいところだ。

## CPU戦 電気でボカーン! トレーシー

3人目からかなり難しくなるCPU戦。積極的に攻めるとデンジャラスだ。

担当：ワイルダーKEI

最初の1~2人目は適当にやっていても勝つことができるが、3人目からだんだんつらくなってくる。

今回は1キャラだけしかないが、トレーシーを使ってCPUを攻略してみよう。

### [illegible]う技を頭に入れておく

CPUを効率良く倒すには、やはり連続技と、その連続技を入れるべきところを使っておくのが一番。そうしないと、いつのまにか体力を奪われてゲームオーバーになってしまう。

トレーシーの連続技は、**キングスレイブ↓下降中に強蹴り・しゃがみ弱(武)・しゃがみ強(武)→弱ジャックポット**。または、**立ちorしゃがみ弱(武)・近距離立ちorしゃがみ強(武)・弱エレクトロスパルタン or 強ハニームーン**だ。前者のほうの連続技は1~2人目で使用し、後者は3人目以降で使用しよう。後者の連続技は、CPUの攻撃をガードしつつ、技の隙を見計らって叩き込む専用の技だ。弱足払い↓弱ジャックポットでもいいだろう。敵キャラを倒すことができたら、必ず小ダウン攻撃をしにいくようにしよう。ダウン攻撃が届きそうもないときは、ダッシュで近づいてから行うといい。大ダウンでもいい。



最初はダッシュして、

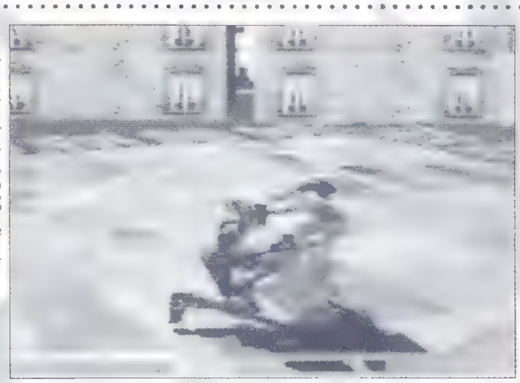


投げがよく決まる。近づいたらレバーを後ろへ入力と同時に強ボタンを押そう。

また、ほかのCPUへの対策としては、敵キャラを転ばすことができたら、起き上がりに強ハニームーンを重ねるといった方法がある。

### [illegible]GO!

トレーシーを使うと最初に

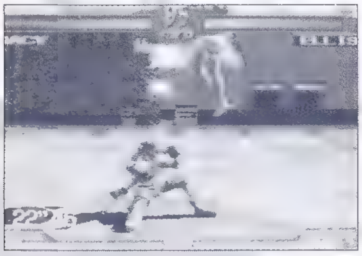


キングスレイブからの蹴りがヒットしたら、



しゃがみ弱武器ボタンを連打しよう。

# 地獄の果てまで駆け抜けろ！
# 不死身の力で攻略サバイバル！


着地を意識しすぎて技を出すタイミングが遅いと、再びソアーウインドーで逆に返される。

登場してくるキャラは、だいたいガイア、ホーファイ、カインの3人だ。カインは3人目以降に出て来るほうがつらいので、1人目の攻略は外すことにしよう。

基本的に1人目は何をやっても勝てるので、ダッシュからの投げや連続技の練習をしておくといいだろう。

2人目はデュークが主に登場してくる。1人目と同様にして、だいたい何をやっても勝てるが、油断していると負けることがある。投げや連続技で、早めに決着をつけよう。キングスレイブを使ったとき、あまりにも敵キャラの背後に着地してしまうようなら、間合いを離してから使うようにしたほうがいいだろう（強Kスレイブのほうを）。そうしないと、背後攻撃をくらってしまうぞ。

続いて3人目。ここからが正念場。登場してくるのはエリス、モンド。

エリスは、ダッシュからの攻撃や通常技を絡めつつソアーウインドーを出してくる。エリスの立ち強蹴りはしゃがんでいれば当たらないので（距離は少し離れている）、この隙に連続技を叩き込むようにしよう。

また、ソアーウインドーを出してくるのを待ち、ガードしたら着地際を狙って連続技を入れるのも忘れないようにしたい。モンドは連続技を決めにくいので、スタートと同時に強ハニームーンをバクチで出して転ばして、後は起き上がりに同じく強ハニームーンをタイミングよく重ねて出していくようにする。軸がズレて空振りすることもあるので、1度敵キャラ方向にレバーを入れてから、ガード方向に入れ直すようにしよう。

4人目カオス。極力ガードに専念し、カオスの強攻撃を待つようにする（鎌で突いてきたりする）。

ガードしたらしゃがみ強武器ボタンで反撃し、余裕があったら、キャンセルをかけて弱エレクトロスパルタンか弱ジャックポットを出すようにしよう。

5人目カイン、エイジ、ラングー。

基本的には3～4人目に出てくるキャラと同じ対応法で、飛昇斬・改、デッドリーレイズを待って着地を攻撃する。カインはよく強㊇攻撃を空振りするので、その隙に連続技を入れるようにしよう。問題はラングー。必殺技を待って反撃というのはラングーに対して行うと危険なので（技を決めにくい）、カオスと同様にして、ハニームーンを使っていくようにしていったほうがいいだろう。

残るのはソフィア。倒し方はカオス、ラングーと同じように、起き上がりに強ハニームーンを出していけばいい。1度転ばすまでが勝負だ。

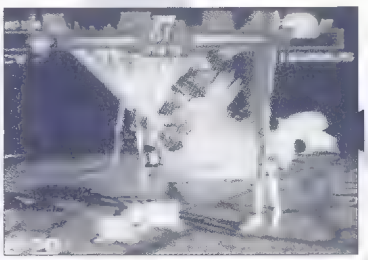


●ウラヌス、マスター

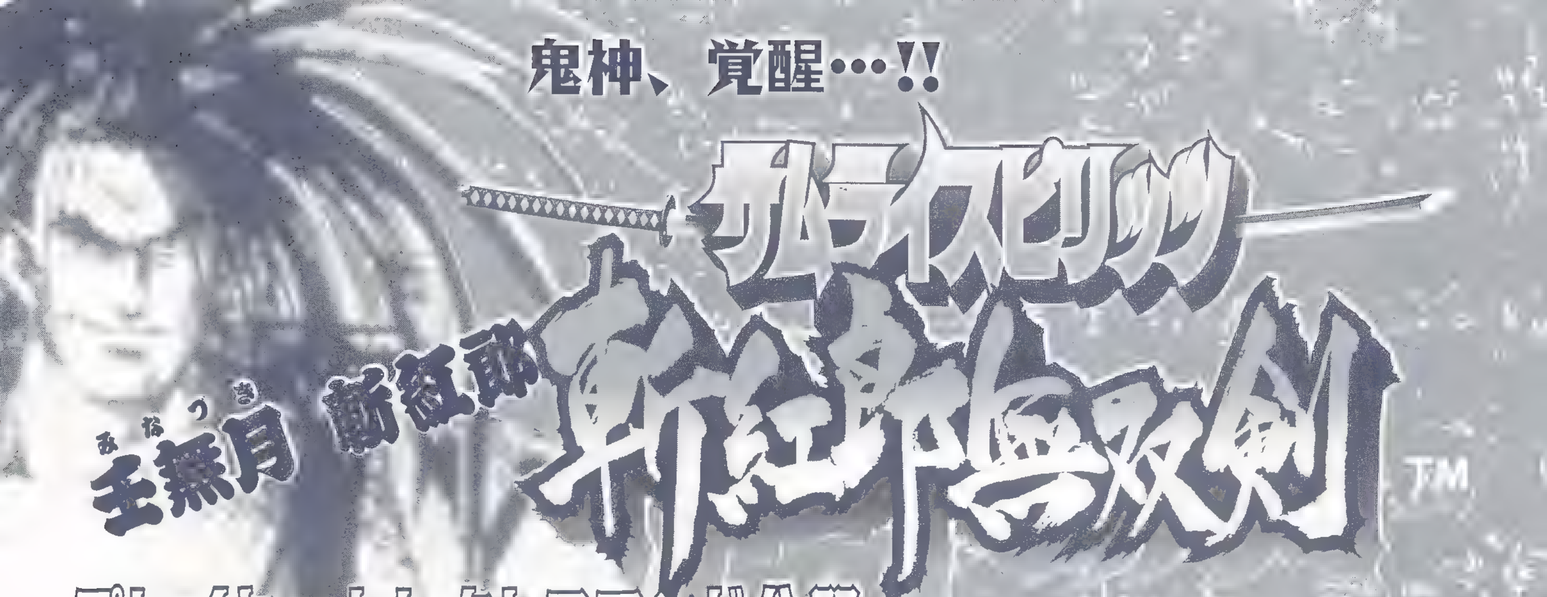
これまた意外と、起き上がりに強ハニームーンを重ねていく方法が有効。

ウラヌスは対空系の技、ファイヤーホーク（突進系の技）をガードしたら連続技を叩き込み、コカトリスは技が終わるのを見計らって弱ジャックポットを狙うか、出ているときにさっさと側転し、コカトリスの硬直中に技を決めるのもいいだろう。


ここまで近付く。


後ろへ下がる起き上がりをするようなら、ダッシュで追い駆けてからハニームーンを狙いにいくようにする。

マスターは、側転をしつつ、転ばすチャンスを待とう。遠距離からの強キングスレイブを出してからの連続技も狙っていくこともできる。が、近い間合いで出すと落とされてしまうぞ。



# 鬼神、覚醒…!!

## サムライスピリッツ 壬無月斬紅郎 斬紅郎無双剣™

## プレイヤーセレクトコマンド公開

担当：こわっぱが!!でや〜Ⓝ

CPU戦のラストボスである斬紅郎を、自由に、プレイヤーが選べるコマンドを公開。[illegible]となれるか。

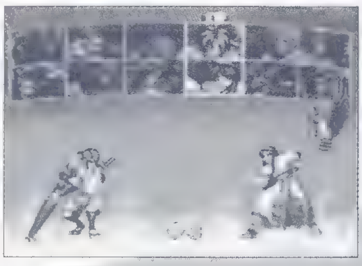
さて、さっそく使用コマンドから説明しよう。まず、このコマンドを入れる前に条件がひとつだけある。それは、セレクト画面時に2P側（自分が1Pの場合。自分が2Pなら1P）にすでに相手が乱入していること。

このときに、カーソルを…、
●覇王丸・幻十郎・破沙羅・狂死郎・右京・リムルル・覇王丸・閑丸・ナコルル・半蔵・天草・骸羅・ガルフォード・閑丸
…の順に動かす(下図参照)。

これは通過するのみでよく、各カーソルで一定時間止めたりする必要はない。

カーソルを指定された順に動かしたら、スタートボタンを押したまま待ち、タイムが残3秒のときにAとBボタンを同時に押す。もちろん、スタートは押したままだ。

これで斬紅郎が現れるぞ。ただし、対戦が終了すると再びプレイヤーセレクトに戻ってしまう。もう一度誰かが乱入するまではコマンドを入れても受けつけない。しかも、一度斬紅郎を使った側は一度負けて再乱入しないと使うことはできない。



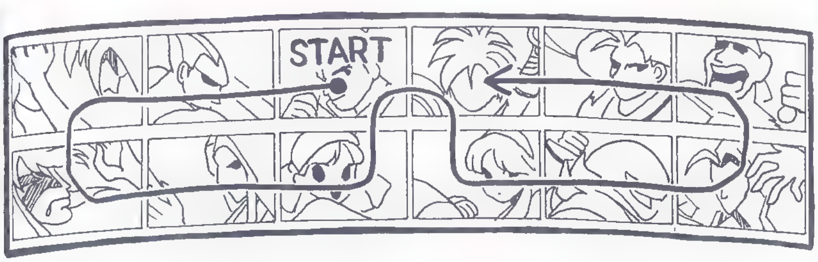
このとき、スタートを押したままA+B。ほかのキャラにいったらやり直し。

### ▼壬無月斬紅郎必殺技コマンド(修羅・羅刹共通)

| | |
|---|---|
| 無限流　無法拳 | ←→+A |
| 無限流　天誅 ㊙武 | (空中で)↓+C |
| 無限流　疾風斬 ㊙武 | ↓↘→+斬る |
| 無限流　無限砲 ㊙武 | ↓↙←→+斬る |
| 無限流　天崩斬 ㊙武 | →↓↘+斬る |
| 無限流　不動 ㊙武 | ←↙↓↘→+D |
| 無限流　一刀斬 ㊙武 | ←↙↓+AB |
| 奥義　無双震撃斬㊙武(武器飛ばし) | ↓↓↓↘→+AB |

※㊙武　武器有りのみです。

### カーソルの動かし方



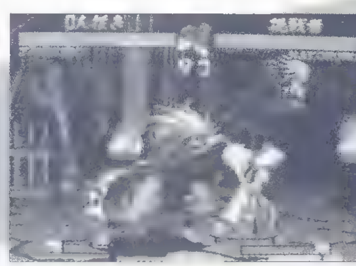

### これが斬紅郎の必殺技だ!!

読者の中には、斬紅郎使用コマンドは知っているが、必殺技コマンドがわからないという人も多いはず。これからは、斬紅郎の必殺技コマンドを公開しよう。

なお、斬紅郎には修羅と羅刹の差が全々ない。好きな色を使うための区別と思って差し支えないぞ。

●無限流　無法拳　(←→A)

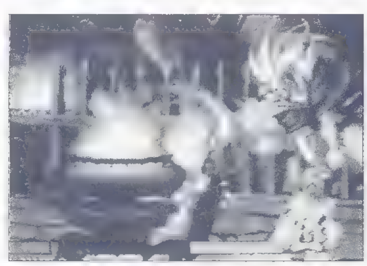
ザンクローバーン〇ックルといった感じの技。実はガードされると隙が大きいので反撃されてしまうが、ヒットさせればダウンを奪えるのは大きい。



ガードされるとピンチ。閑丸がしゃがんでいるとスカるし。

●無限流　天誅　(空中で↓+C)

ジャンプの頂点から下降中



画面端に追いつめられたら退き込みから出そう。しゃがみガードできないぞ。

※斬紅郎に修羅・羅刹の性能差はありません。

# 地獄の果てまで駆け抜けろ！
# 不死身の力で攻略サバイバル！


置いとけば強力。空中ガードされないのも○。

にコマンドを受けつける。頂点で出せば、一瞬止まってから剣を振り降ろす。うまく使えば、対空技をスカしてその隙に叩きこむことができる。ちなみに退き込み（バックステップ）中にも出せる。空中攻撃なので、しゃがみガードは不可能。

●無限流　疾風斬　（↓↘→＋斬る）

いわゆる飛び道具というやつ。性能は右京の秘剣・陽炎のパワーアップ版ともいえるもので、振りかぶりのモーションにも攻撃判定がある。なお、このモーションにも飛び道具にも、のけぞらせる効果を持っている。

あえてやり方は述べずにおくが、この技を使って相手が気絶するまで技を叩き込む無限コンボがある。しかも正面から…。さすがは無限流。

●無限流　無限砲　（↓↙←→＋斬る）

大斬りのような振り上げる斬りに巨大な孤影がまとう。空中ガードされないので、早めに出せば対空としても機能する。

●無限流　天崩斬　（→↓↘＋斬る）

肩からタックルして斬りかかる技。中と大は、ガードされても斬りまで出すが、小はタックルのみ。

●無限流　一刀斬　（←↙↓A＋B）

この技こそ斬紅郎の真骨頂。まず、衝撃波をまとったヒザ蹴りを出す。もし、このときヒットしていれば斬り降ろして攻撃。ガードされてしまっても、相手が反撃してくるようなら、自動的に斬りが出る。しかも、この斬りは完全無敵なのである!!運悪くこれもガードされてもかなりの硬化があるが、まだ斬紅郎は無敵なので反撃はスカる。緑の衝撃波さえガードさせてしまえばこっちのものだ。ただし、衝撃波を空振りしてしまうとさすがにこのシステムは作動しないので気をつけよう。

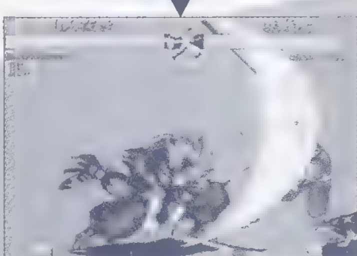

これをガードされても…、


むやみに動くとこの無敵斬りが相手に襲いかかる。

●奥義　無双震撃斬　（↓↓↓↘→＋AB）

武器飛ばし技。まずドンと足で地を踏む。このときは立ちガード不能。さらに追い打ちで斬りかかる。かなり離れていても斬りの間合いは結構長いので重宝するぞ。


こんなに離れていても…、


ぐわ〜っとつめよってザクッと。立ちガード不可だ。

斬紅郎はお子様的に闘っても強くはない。ちゃんと技の組み立てができていないと勝てないので、技の連携は考えて行おう。

また、斬紅郎のみ背中から攻撃されても、よろけている時間は正面からくらったときと同じ。「相手の背中に回って…」という気絶連続技は通用しない、という長所も持ち合わせているので覚えておこう。


当て身の不動。この波に相手の武器がヒットすると受けとめて返し技を入れる。


背中から右京の中斬りをくらってしまった!!


しかし、つぎの陽炎はガード可。背後のけぞりは短いのだよ。

# 近づいたらこっちのもの

## 対戦攻略 緋雨 閑丸

閑丸はコマンド投げを持っていないけど、接近戦が得意。近づけないと勝負にならないぞ。

担当：珈琲ふりーく

閑丸の代表的な戦法は、しゃがみ中斬りジャンプ大斬りの2択である。ここではこの2択を掘り下げつつ、対戦閑丸を考えてみよう。

### しゃがみ中斬りの強さを確認

しゃがみ中斬りは閑丸を使う上で攻守の要となる技であり、実際非常に多用されている。まずは閑丸の戦法を組み立てる上で原点となるしゃがみ中斬りの強さの確認をしておこう。

しゃがみ中斬りの強さはこれから挙げるメリットを併せ持っているところにある。

①攻撃判定の発生が早い。

②一段目の攻撃が立ちガード不可。

③ガードされてもまず反撃を受けない。

④単体のダメージもさることながら、キャンセル小狂落斬によって大ダメージを与えることができる。

⑤ガードされた時キャンセルタイミングで必殺技を入力してもキャンセルはかからない。そのため小狂落斬をガードされてしまう危険が少ない。

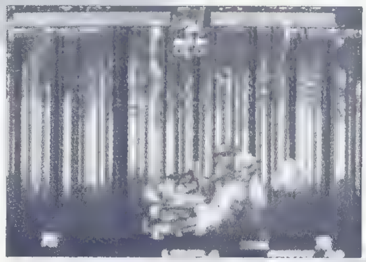
⑥キャンセル必殺技の入力は原則として2段目でよく、入力タイミングに余裕がある。

⑦修羅で怒り状態ならばキャンセル狂風斬でほぼ勝ち。

⑧閑丸には立ちガードを誘える技がいくつもある。

基本的にはこれくらいであろう。

しゃがみ中斬りは以上のようにすばらしい性能の技ではあるが、立ちガード不可である1段目のリーチは短いため相手とほぼ密着できて初めてその能力を発揮できる。ということは、重要なのは相手への密着の仕方だ。いかに相手に接近するかを考えることが閑丸を極めていくということではあるが、まずはほぼ密着時のしゃがみ中斬りとその周辺から考えてみよう。



しゃがみ中斬り。閑丸といえばこれだが、実質的なリーチは短いぞ。

### 縦の揺さぶり

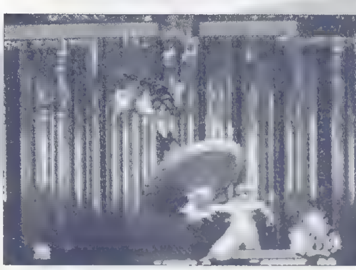
密着では圧倒的な強さを持つしゃがみ中斬りではあるが、ガード不能技ではないのでしゃがみガードには無力である。しゃがみガードを崩そうとしたとき、真っ先に思いつくのが防御崩しだが、前動作が遅くて相手に逃げられたり反撃されたりすることが多く、積極的に狙っていくのは難しい。必然的にしゃがみガード不可技に頼ることになる。

しゃがみ中斬りと2択となりそうな技は6つある。BC（不意打ち）とバックジャンプ大斬り、中斬り、前ジャンプ大斬り、中斬り、垂直ジャンプ中斬りだ。それぞれについて考えてみよう。

●BC（不意打ち）

他キャラのBCと比べると前動作が長く、出かかりをつぶされることが多い。出かかりモーションは、いきなり動くという感じなので相手の起き上がりに重ねるぶんには効果的。それ以外はよっぽどプレッシャーをかけていないと厳しい。

●バックジャンプ大斬り



バックジャンプ大斬り。これをしっかり使えればOK。

ダメージが大きく、リスクも少なめで最も使っていきたい技。しゃがみ中斬りとワンセットで考えたい。ただしこの技もリーチが短く、よっぽど近寄らないとヒットしない。

●バックジャンプ中斬り

バックジャンプ大斬りの欠点であるリーチの長さ（ジャンプ地点からの）を少しではあるが補っている。ダメージはその分少なくなるが、あと一歩踏み込めなかったときに重宝する。

●前ジャンプ昇り大斬り

ヒットしてもガードされても確実に反撃を受ける。それも密着なので死を覚悟しなくてはならないほど。間合いが少し離れても届く点が非常に魅力的でついつい使ってしまうが、本当はとどめ以外では使ってはならない技である。とどめにしても結果オーライな感はぬぐえない。

●前ジャンプ中斬り

大斬りよりリーチは少し長いだろうがまず使えない。ダメージが少ないのでバクチにすらならない。

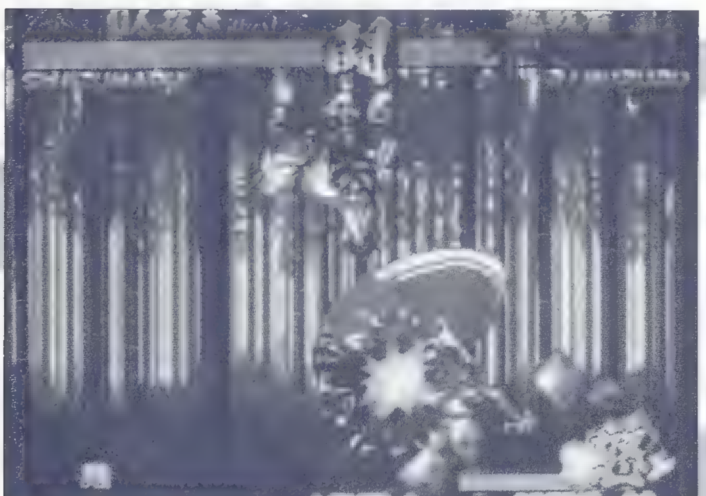
●垂直ジャンプ中斬り

まず使わない。

念のため書いておくが、これはしゃがみ中斬りとの2択で使うために、ジャンプの昇りで技を出した場合のことである。もちろん他の場合ならまったく使い方は変わってくる。

というわけで相手を立たせるにはバックジャンプ大斬りを自分のアルゴリズムに混ぜていくといいことがわかる。バックジャンプ中斬りも補助的に使うといいだろう。

今回の記事ではしゃがみ中斬りから戦法の組み立てをスタートさせているが、バックジャンプ大斬りからスタートする考え方もある。



前ジャンプ大斬り。多用されているが、危険は大きい。見逃してくれる人も多いけど。

それはバックジャンプ大斬りを相手のコマンド投げからの緊急回避として使うという考え方である。

しゃがみ中斬りの攻撃発生がいかに早くてもコマンド投げには勝てないので、逃げながら相手にダメージを与えるという、まさに攻防の一手の使い方だ。この使い方は意識しておかなくてはならないが、閑丸は本来密着を好むキャラなので、自分から相手の懐に潜り込んでいく。緊急回避とは少し意味が異なるというわけだ。

細かいことだけど閑丸を使う上での根本的なところなので一応ね。

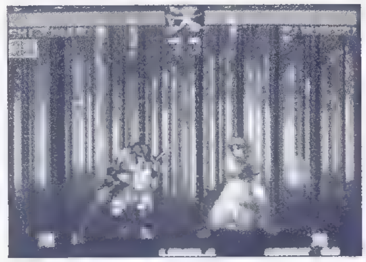
### 横の揺さぶり

立ちガード不可攻撃としゃがみガード不可攻撃による2択攻撃の次は左右のガード方向による2択攻撃に入ろう。ここでいう左右のガード方向による2択攻撃とは回り込みを使用したものである。

回り込みからはしゃがみ中斬りを出すのが一般的だが、これが通用したのは発売後しばらくの間だけ。回り込みモーションは見てから簡単に逆ガードが間に合うし、接近戦で大振りする人は少ないので相手の技のスキに入れるというのも難しい。またさっき書いたように閑丸のしゃがみ中斬りの実質的なリーチは短く、密着から回り込みしたのでは離れ過ぎてしまう。

そのためしゃがみ中斬りを使う場合はぎりぎり回り込んで、なおかつ縦の揺さぶりをかけなくてはならない。バックジャンプ大斬りとの2択に

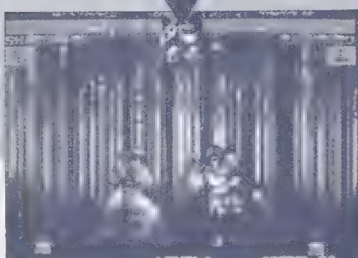
するべきということだ。ただしこの回り込みの使い方は横の揺さぶりというより、接近の手段として使われている。
回り込みによって横に揺さぶりをかけるためには回り込


これくらいから相手に密着するために回り込む。

みを2回使う必要がある。まずは相手とほぼ密着して回り込む。相手が逆ガードして振り向いたら再び回り込んでしゃがみ中斬りをたたき込んでやろう。振り向きのタイミングをしっかり把握している人は意外に少ないので、どうしても1回目の回り込みに対しての振り向きガード方向にレバーを入れ続けてしまいやすい。そこが狙い目というわけだ。
この2回の回り込みをする場合は、1回目の回り込みをする時の間合いに注意する必要がある。ほぼ密着と書いたが、あまり近過ぎると2回目の回り込みが避けになってしまうことがあるのだ。かといって離れてしまうとしゃがみ中斬りの1段目を当てづらくなってしまうぞ。
いい間合いで回り込めたとして相手が振り向くのを待たずにABを押してしまっても避けになってしまうので相手が振り向いたの見てからABを押そう。相手が振り向いた瞬間技を出してきたらどうしよう?という心配もあるが、こちらはほぼ密着から回り込んでいるので間合いは結構離れている。
相手の↓Dなどの出のスピードが速い技はリーチ不足でほとんど届かないだろうし、相手も相手自身のキャラクターが振り向いたのを見てから技を出すことになるので条件は同だ。
その上こちらはABを押した瞬間から無敵になると考えていい回り込みなので安心して2回目の回り込みをしよう。密着し過ぎたところから回り込んでしまって避けになりそうなときは、確実に回り込める間合いまで少し歩いてもいいほどである。
1回目の回り込みをするためのほぼ密着の状態をつくるのに回り込みを使って、3回の回り込みというものも考えられるが、3回も回り込むとなんかしつこいし、相手の目も慣れてしまうのであまりおすすめはできない。
2回目の回り込みをするときにほぼ密着しているので↓D系も怖い。とはいってもほぼ密着なので相手もしゃがみ中斬りを警戒している。3回きっちり回り込むのは間合い管理が少し大変だが、たまに狙ってみてもいいかもしれない。


ほぼ密着から回り込む。


相手が振り向くのを待って、

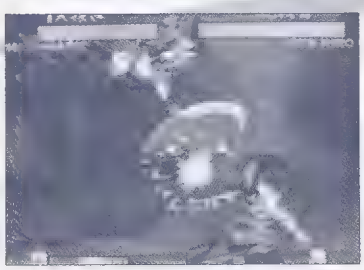

再度回り込み！しゃがみ中斬りを入れてやろう。

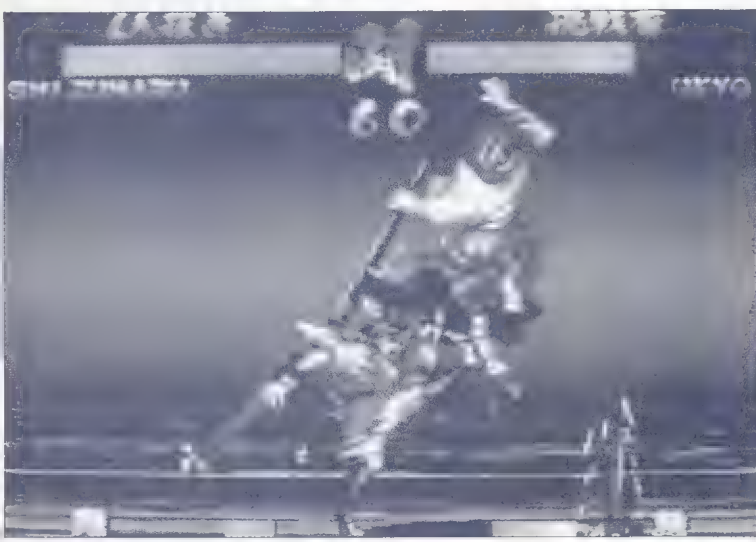
## 近づくために

閑丸の攻めはこの縦の揺さぶりと横の揺さぶりにつきるのだが、そのためには最低でも回り込みができる間合いまで近づかなくてはならない。いくつかある近づく手段の中でも最も有効なものは、空中ガードしながら跳び込むというものだろう。斬紅郎無双剣では空中にいるほうが比較的安全なので、攻防の一手である。
空中ガード対策がしっかりできていない人には、はっきりいってこれだけでOKだ。空中ガードしたら小斬りと大斬りを使い分けて反撃しよう。
空中ガード対策がそれなりにできている人に対しても、実は空中ガード跳び込みを使う。空中ガード跳び込み以上


空中ガードしながら跳び込む。

に有効な接近手段が見当たらないからだ。
とはいえ空中ガード不可の対空技で落とされてしまうので、落とされそうな時はジャンプ中に大斬りを出す。地上の相手にぎりぎり当たるくらいで早めに出そう。
空中ガード跳び込み以外のメジャーな接近手段として、大斬りキャンセル小狂落斬がある。少々使い古された感のある戦法なので今さらすかし小狂落斬をガードで待ってる人などいないかもしれないが、もしガードしてくれていたならそこから2回回り込みをしよう。
その間に傘は手元に戻っているのでしゃがみ中斬りが使えるぞ。
近づく手段といえばダッシュを無視するわけにはいかないが、これで近づくのは危険が大きいのだ。ダッシュである程度近づいてジャンプで一気に間合いをつめるとか、そんな使い方になってしまうかな。
あとこちらから近づかずに相手が近づいてくれるのを待つという手もある。相手の跳び込みを避けて反撃しよう。これはそのまま対空となる。
相手の跳び込みを避けるのはこのゲームのセオリーみたいなものだ。ただし対空でこればっかりやっているのもなんだし、相手が空中ガード跳び込みをしてきていたら危険である。そんなときはレバーニュートラル立ちDで落とそう。立ちDの対空性能は高く頼りになるぞ。みえみえの空中ガード跳び込みなら五月雨斬りでもいい。
閑丸を使うときはいかにうまく相手に近づくかを考えることが勝負の分かれ目となる。相手のくせを観察して、ちょっとしたスキに近づいていこう。


落とされそうな時は大斬りを出す。



ニュートラル立ちD。頼りになる対空技だ。

## じーさんばーさんは妹の味方

# 対戦攻略 リムルル

**素手の立ちトゥムこそ時代の最先端。羅刹で頂点を目指そう。**

担当：Dr. Ace

これまでリムルルが載らなかったのはたまたまです。別に他意はないです。そんなことを言ってても仕方ないので早く進んで遅れてしまった分を取り戻しましょうね。

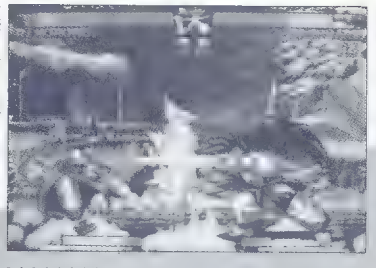
### この辺がリムルル

見た目、お姉様と似た技が多いので同じように闘えそうだが、実はそのとおり通常戦は同じ感じになる。ただし、若干リムルルのほうがリーチや隙で総合的に劣っている。

だが、しゃがみ大斬りや必殺技など恵まれている点は数多いので、そちらを効果的に使っていってリムルルらしさで闘ってみよう。

### シトゥキな修羅リム

修羅と羅刹、何が一番違うかといえば、当然このシトゥキの存在だ。この技の存在により、使いやすさにおいては修羅のほうが断然上だろう。


攻撃判定を完全に消す。

シトゥキは当たれば気絶するわ、飛び道具は跳ね返すわ、攻撃判定は消すわで、とても強い技なのだが、出るまで遅くて隙もなかなかのものだ。なので、使い方は間違えてはならない。通常は対空技としてまぐれで当たった、というのが一番の使い道だろう。これなら確実に当てられる、という場面は少ないが、反応次第で相手の跳び込みに間に合わせることもできなくはない。1試合に1度はどこかで当たることもあるだろう。当たれば勝ちが拾える技なので、そのぐらいの気の持ちようでいいだろう。


対空が当たりやすい。


撃ったらジャンプ斬り。

あと修羅らしいと言えばコンルノンノだが、これは相手が気絶したとき以外は使わないほうがいい。試合終盤にシトゥキで気絶させたときに極め技で使おう。

### トゥムで羅刹リム

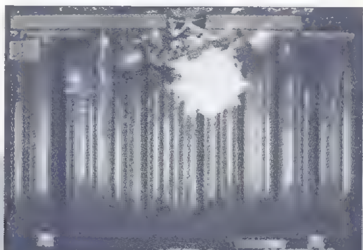
羅刹といえばトゥム。シトゥキがなくなって一発性が消えはしたが、通常戦を考えればこちらのほうが上だ。シトゥキになんか頼らずとも、リムルルは闘えるということを知らしめよう。

今さら言うまでもないが、トゥムは立ちとしゃがみの2種類ある。用途が全然変わってくるので使い分けはきっちりやろう。

まず、立ちトゥム。この技が羅刹リムルルのすべてと言っても過言ではない。とにかく出が速い。リーチも結構なものなのでよく使う。しっかり使えば対空としても使えるし、攻撃力も気絶値も高い。満足のいく性能を備えた技だ。弱点としてはガードされると反撃をくらうといったところだが、見てからガードされる技ではないので、そう考えれば出したほうが悪いとも言える。羅刹リムルルはこの技の使いこなし方次第で強くも弱くもなるので、強くなりたければこの技だけをとにかく磨こう。


とにかく速い。

もう一方のしゃがみトゥムは立ちに比べ、出が圧倒的に遅いので、かなり使い所が制限される。代わりにリーチが少し長く、当たれば転ぶので連続技にはこちらのほうが向いている。だが、連続技になるときとならないときで、不安定なので気絶をしそうなときは、立ちで出しておいたほうがいいだろう。一応、凍る技なので、たまに追い打ちジャンプ攻撃が入ることもある。


当てやすさでは昇り蹴り。

立ちのほうがあまりにも性能がよすぎて日陰になりがちだが、決して使えない技ではないのでチャンスを見つけて使っていこう。

それと羅刹には、明らかにマイナス面と映らざるをえない技がある。ウプンオプだ。連打技なのが問題で、出てほしくないときにも勝手に出てしまうことがしばしば。この技のおかげで羅刹は殺人コンボを使えない。羅刹が例のコンボを使えれば修羅より遙かに強くなっただろうに。

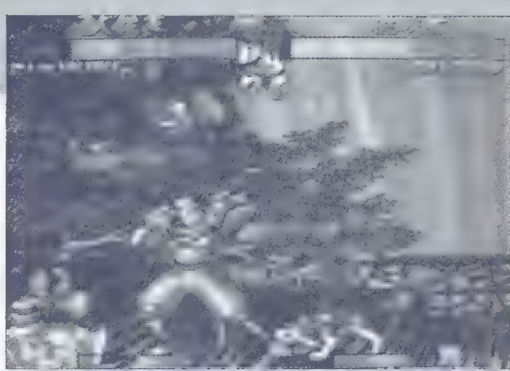
### 間の子リムルル

修羅、羅刹、どちらも引っ掛かることをここでは記そう。

まず、リムルルを使っていて一番イヤなことと言えば、遠中斬りのスカリ。デカいキャラ相手にはならないが小さめの相手だと、しょっちゅうこうなるので、これを回避するためにキャンセルでルプシテクヌム（コマンド投げ）を入力しておこう。命中した場合にもったいないかもしれないが、安全にいくならこのほうがいい。その時々の状況で連続技を入れるべきか判断して、攻める(連続技入力のこと)か守る(投げ入力)かしよう。


ここで投げ入力。

あと、意外に使われないのがコンルシラル。これはジャンプ頂上付近でないと出ないが、通常とめくりを使い分ければそれなりにいけるので、ぜひ使ってほしい技だ。なお、バックダッシュでも出るがそれは使えない。それと、コマンドがインストカードでは→↘↓+Aとなっているが、実際は↗→↘+Aでないと出ないので注意。


1度は当ててみたい。

以上、これだけ知っていれば、あとは普通に闘ってそれなりの強さにはなるはずだ。精進しよう。

対戦攻略

# 俺の動きはこれが最後 ガルフォード Part 9

**俺の動きシリーズ最終回!! 修羅ガルだけでなく羅刹にも使える戦法もあるので読んでくれ。**

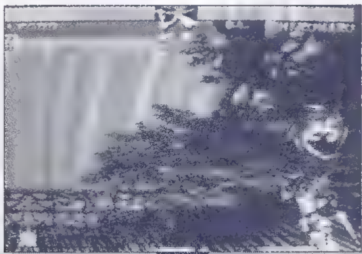
担当:MVP

スペースが少ないので早速いくぜ!!

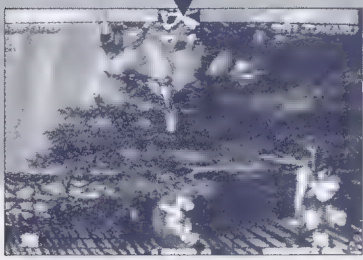
## まずはパピー

今まで触れなかったローリングクラッシュについて話そう。この技は相手を画面の端に追いつめているときに使う。

小斬りがギリギリ当たるか当たらないかの間合いで使うと、画面端でバウンドしてから地面に向かっていくのである。これを使うと、ジャンプを封じ込められるし、ダッシュもしにくくできるので、非常に使えるのである。このバウンドの特性は画面端に相手が近ければいいので、別にピッタリ端についてなくても使ってよいのである。



端でバウンドし…、



戻ってくる。いい感じ。

## 避けについて

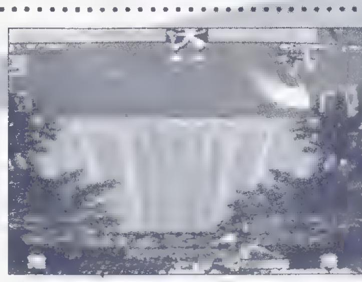
通常の立ち合いで、メインの動きが小斬りキャンセルプラズマ系なので、相手もそこを狙って攻撃してくることが多い。そこで、小斬りの後に避けを使ってみるとかなり有効である。

また、ダッシュをしていき相手の技が届くか届かないかの間合い(主にこっちの小斬りの間合い)で、おもむろに避けるのもこれまた使える戦法である。

うまく避けた場合は近いときはしゃがみ大斬り、遠いときは中斬りキャンセル→ローリングクラッシュを使うとよい。ほかにも自分の避けパターンを作ってみよう。

## 遠距離について

小斬りの間合いから1度バックステップをし、プラズマドッグを出す。そしてレプリカアタック(リア)を出すと、相手のガード方向は逆になる。



ガード方向を逆にさせる。

また、同じようにヘッドを出すと、今度は相手の目の前に落ちてくるのだ。この2つを使って相手をビビらせよう。

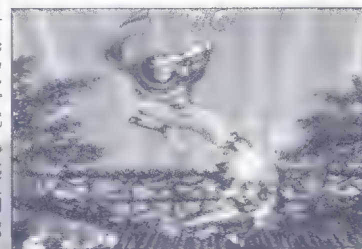
また、このプラズマドッグを盾に、ダッシュで攻撃をしかけるのもいい。

## 中段について

相手と密着になったとき(主にダッシュから、起き攻めなど)ジャンプと同時に蹴りを出すとこれはしゃがんでいる相手に当たるのだ。逃げでも昇りでもよい。

昇りジャンプ蹴りを当てた場合、自分は相手の裏に着地するので、あわてて技を出した相手には好き放題に技を入れられるのだ。

この昇り蹴りは中段の弱いガルフォードにとって非常に重要な技になるはずである。



昇りジャンプ蹴りで裏に回る。

## 回り込みについて

前述の昇りジャンプ蹴りで裏を取ったときや、回り込みで相手の裏に回ったときは、中斬り×2→プラズマブレードを入れよう。すんげぇ減るぞ。

また、回り込みから回り込み、回り込みから避け、昇りジャンプ蹴りなど、相手を撹乱することを考えるのが重要である。避けと回り込みをうまく使っていこう。

これでガルフォードの対戦攻略は終わりである。決してあせらずに対空防御主体で地上を縦横無尽に動き、これを制すればおのずと勝利は見えてくるはずだ。まずは負けないようにするのが重要だ。んじゃがんばって。さらばじゃ。

日本全国のVFファンへ…

# バーチャファイター2.1

今号はコレだけだが、内容は濃いぞ！

©SEGA



## 今回は名古屋だぎゃ～ キャサ夫のどんな感じ？

名古屋にはバーチャジャンキーがいっぱいいるんだなぁ。それだけに、結構強いんだよ。

### 名古屋は広いねぇ

もう昨年のことだが、去る11月12日に名古屋の"プレイハード50"でオープンイベントが行われたのだ。

場所は名古屋でも外れのほうで、住宅街のすぐ近くにある。

1PLAYオール50円で、非常に良心的なお店である。しかも、住宅街なうえ、すぐ近くに「名城大学」「中京大学」という学校が2つもあるので、お客さんはいっぱいいた。そんな場所でイベントをやったわけだが、[illegible]ーをまとめ[illegible]くれたのだ。でも女の子は[illegible]をプレイしてみました。

### 名古屋ジャンキー

名古屋でも、もちろんVF2はすごい盛り上がりを見せている。

ジャンキーたちの歳は20代前後が多い。これはやっぱり近くに大学が2つもあるからだね。全国のVF常連ゲーセンで考えると若い人たちの多いゲーセンだ。でも、やっぱり男しかいないんだな。



この人だかり。みんなVF2が好きなんだね。

名古屋のおもしろいところはキャラクターの使用率がまず挙げられる。なぜなら、他地区はキャラ的に強いキャラ、ラウなどが[illegible]が、名古屋はそうでもなく、あくまでも自分の好きなキャラクターを使っている。そのために全10キャラがバランスよく使われていたのだ。

その中でも多かったのは意外にもパイ。しかも、それなりに強く、ちゃんと使いこなしている様子であった（ちなみにサラを使用して敗れてしまった…）。

前回、ゲーメストの屋宅便で名古屋を回ったときもいろいろな質問をされたが、やはりパイに関しての質問が多かった。それを考えると、やはりパイ使いが多[illegible]わされる地区だ。

でもって、[illegible]ベルだが、中[illegible]よ。

[illegible]る。

VFというゲームは、おもしろいことに流行というものが存在する。それは、とても強く、なかなか勝つことのできない強者の闘い方をマネすることだ。それがVFではモロに影響してしまう。

例を言うと、北海道には強いジャッキー使いとサラ使いがいる。で、北海道へ行ってみるとブライアント兄妹がいっぱい。さらに闘い方もみんな超似ている。でも本物は超えられないみたいだ。

とまあ、こんな感じでマネをすることにより、全体的なレベルが上がって[illegible]。名古屋はそう[illegible]。それ[illegible]名古屋は個人個人の[illegible]が異なっているので、[illegible]いのだ。




このキャラ「パイ」の使用度が高い名古屋。

また、[illegible]

先ほど、名古屋のレベルは[illegible]の上と述べたが、全体的なレベルであって、部分的に群を抜いて優れている。つまり、全国レベルに達しているのだ。

詳しく言うと、まずはガードの仕方、反撃のタイミングがうまい。

PKキャンセルから中段や再び下Pから連携、というのがVF2の基本となる攻めパターン。この攻撃をいかにガード、もしくは止め[illegible]自分の不利な状況[illegible]ぶ。

この基本[illegible]攻撃をガードするの[illegible]うまいので[illegible]ある。基本をおさえることは一番大事なことである。が、それだけではダメ。いくらガードがうまくても、そのタイミング[illegible]手をカウ[illegible]た際にし[illegible]を決めなければ勝[illegible]からない。

前号（No.[illegible]）の広[illegible]でも説明したのだが、空中コンボがうまく決められるか決められないかで大きな差が生じてしまう。

これを考えると、やはり名古屋でも足の位置をまだあまり見ていないと思われる。

見ていないと言えば、下Pでも言えるぞ。

サラ、パイ、カゲの3キャラクターは立ちPの攻撃発生





肘を出されると負けてしまうのである。

下Pからスプラッシュを狙っても…



かとても早く、相手の上・中段攻撃の出かかりを下Ⓟで潰した場合、立ちⓅにつながる。これは有名だね。

この状態はその3キャラだけが可能だが、なにも他キャラは意味を持たないわけではない。

下Ⓟがカウンターで当たったときは、相手の硬化が通常より長いために必ず有利な状況になっているのだ。

さらに極まれば、ウルフ、ジェフリーで下Ⓟカウンターからスプラッシュで投げることもできる。タイミングが極まれば確実で、投げダメージもカウンターになるのである。

何が言いたいかと言うと、その下Ⓟカウンターを見ているかだ。

分かりやすく状況を挙げてみると、ジェフリー[illegible]用した際下Ⓟが通[illegible]スプラッシュ[illegible]相手が下Ⓟを[illegible]か[illegible]肘を出し[illegible]と[illegible]うなるかがわかるかな？答えは[illegible]よろめいてしまうのだ。[illegible]ジェフリー[illegible]なら分かると思うが、下Ⓟからのスプラッシュ失敗下Ⓟセット後にワンテンポおいてからコマンド入力をしないと再び下Ⓟが出てしまうね。そこが答えなのだ。通常ヒットの場合、そのワンテンポおいた時間と同時に相手は動けるようになり、肘という技が出始めて投げ判定がなくなる。で、スプラッシュ失敗の下Ⓟに肘が当たり、よろめいてしまうのである。

では、それとは異なり、カウンターヒットの場合に全く同じことをしてみる。すると、下Ⓟヒット後のワンテンポおいた時点ではまだ動けない。だから肘も出ない。つまり、こちらのワンテンポおいてからの攻撃でも相手より早く動けるのだ。で、うまくいくとカウンターで投げも決まるし、失敗しても再度相手の動きを失敗下Ⓟでカウンター止めすることもあるのである。

この動作は本当にごくわずかの何フレームの世界。しかし、こんな小さなことがVFではとても重大な意味をもたらすので覚えておいてほしい。

特に名古屋の人たちは実力はあるが、このような小さなテクニックを生かして[illegible]のを[illegible]に付けてほしい。[illegible]にパワーアップするよ。


マシンガンニーの狙いところ。この状況がベストだ。


パイは下Ⓟから…、


Ⓚが強い連携の1つ。この後の連携も多彩だ。

## そろそろネタが…

とまぁ、今回は名古屋でしたが、実力はあるものの、ポイント部分がいまいち…。

でもまぁ3カ月も前の話ですから今はもうかなり強くなっているかも…。

話は変わるけど、VF2が発売されて早1年が過ぎた。で、「キャサ夫のどんな感じ？」ではいろいろな地区の説明、攻略、紹介をしているが、もうこの時期になるとどこも似た戦法で、早い話ネタがなくなりつつある訳です。

そこで、募集しちゃいます。例えば、「何だよ～、うちの店は強いセー勝てないセー」などというお店には足を運びます。他にも「VF2またやり始めて、これ分かんねえよ。教えて」や「それは知ってんだよ！もうちょっとマニアックな○○教えろ」も受けます。

ちなみにお店の場合は盛り上がっている時間、曜日も書いておいてください。勝手に[illegible]に行きます。ひょっとしたら隣で座ってプレイしているかも。んじゃ待ってます。

## 呼ばれて跳び出てジャジャジャジャ～ン！ キャサ夫の イベント情報

始まったと思ったらなくなっていた出演予告コーナー。イベントには出てるんだけど、予告する時間がないってことが多いんだよね。

もしかしたら、君の町のゲーセンに突然現れたりするかもしれないんで、はり紙に注意してくれよな。

では早速、次の出演予定をお知らせしましょう。

2月4日（日）
**バーチャファイター2.1**
**スーパー百人組手パート4**

場所
セガワールド　パパス

開始時間
午後1時00分～

住所
群馬県伊勢崎市宮子町2150-2

電話0270-25-4221

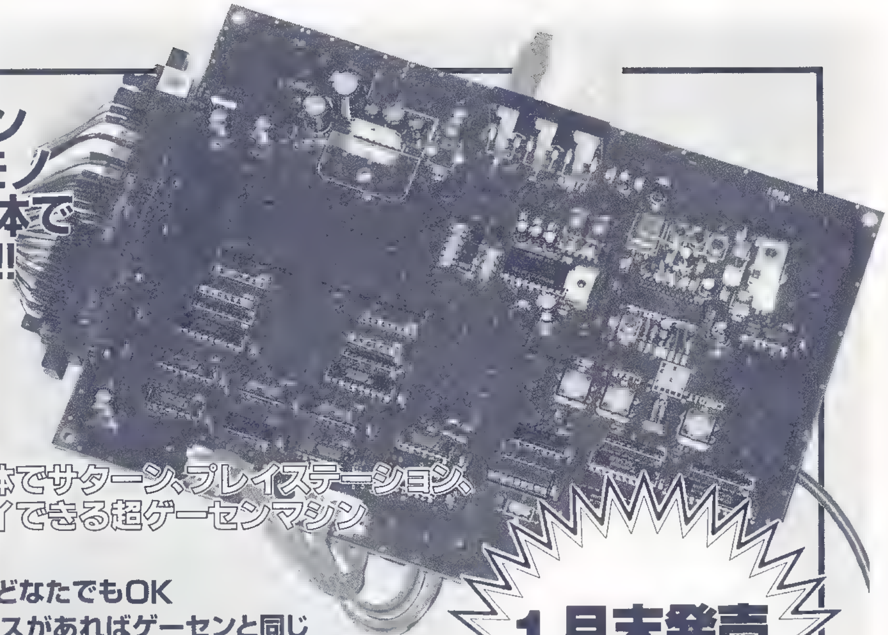
2月下旬か3月上旬には、ふたたび四国のほうにお邪魔しそうです、地元のみなさんお手柔らかにね。

次号「どんなかんじ？」では、岐阜のV.F.事情をリポートする予定。待っててね！


岐阜にはこの3人（しじみ、ピストンいとー、キャサ夫）で行ったのだ。リオンもいたぞ。

# ゲーセンの興奮をそのままに！

セガサターン
VF2を本モノ
ゲーセン筐体で
プレイ可能!!



超マニア向けマシン

# FB

ゲーセンの筐体でサターン、プレイステーション、
3DOがプレイできる超ゲーセンマシン

●鮮明画像
●取付けカンタンどなたでもOK
●1/2畳のスペースがあればゲーセンと同じ
●VFシリーズ（32ビット・サターン系）ならすべて対応
※家庭用・マニア向け基板です。

**1月末発売**
**48,000円**
**（税抜価格）**

## VF2アーケード基板の場合

| 筐体 | + | 中古ソフト |
|---|---|---|
| 150,000(中古) | | 400,000 |

計550,000円

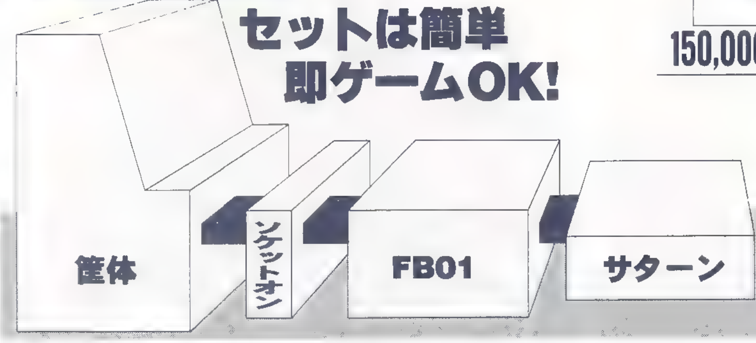
FB01なら
こんなにおトク！

## FB01の場合

| 筐体 | + | FB01 | + | サターン | + | ソフト |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 150,000(中古) | | 48,000 | | 25,000 | | 6,000 |

**計229,000円**

セットは簡単
即ゲームOK!




*同時発売*
**FBO2→プレイステーション**
**FBO3→3DO**

**支払方法**
◎代金着払　ヤマト代引システム：PM4:00まで受け付ければ翌日はお手元へ
◎銀行振込　振込先：ダイヤモンドコーポレーション㈱　第一勧業銀行新浦安支店　普通口座 1278848
◎現金書留　ダイヤモンドコーポレーション㈱ 下記の住所までお願いします。

**申込方法**
# ダイヤモンドコーポレーション㈱
〒279 浦安市東野2-2-26　TEL. 0473-55-3968　FAX. 0473-53-5951　14：00〜22：00　年中無休

# 驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV価格据置

**アイレム**
イメージファイト 10K
エアーデュエル・剣豪 各10K
迷宮島・妖獣伝 各5K
アールタイプ 10K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
カプセルインベーダー 48K
サンダーブラスター 10K
クイズF1,1,2フィニシュ2K
ロードランナーI・IV 各28K
ロードランナーII・III 各18K
スペランカー 12K
スパルタンX 8K
ガンホーキ・ガンフォース各 8K
アンダーカバーコップ 25K
フック 15K

**SNK**
ストリートスマート 8K
名人戦（将棋） 5K
カイロスの館 6K
ネオジオ業務用
MV-1 基板（FM音源）24K
業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHII・ゴーストパイロット各2K
F,H,ダイナマイト・WHII JET・ガンガン行進曲・ガロウ畑 3 パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト・ギャラクシーファイト各3K キングオブファイター94 6K,
他、格安多数あります

**カプコン**
クイズ三国誌・殿様の野望 各2K
殿様の野望II・クイズD&D各5K
1942 8K
1943 12K
魔界村 15K
戦場の狼・マッドギア 各5K
カプコンベースボール 5K
サイドアーム・虎への道 各10K
アレスの翼 20K
SF-II ・マッスルボマー各5K
SF-II ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
ラストデュエル 15K
キャプテンコマンド 15K
USネイビー 12K
ナイツオブザラウンド 15K
ヴァンパイア 特価
エイリアンVSプレデター特価
ダンジョンズドラゴンズ 特価
X-MEN 特価
ヴァンパイアハンター 特価
サイバーボッツ 特価
SF ゼロ 特価

**TOA PLAN**
ゴークス（レバー対応） 3K
アウトゾーン 12K
ヘルファイア 8K
フーピー 5K
達人 5K
V-5（ボンバーロム付） 8K
ドギューン 10K

**コナミ**
イーアールカンフー 12K
ヘクシオン 5K
ツタンカーム (c) 15K
バンクショット 3K
ザ・ハスラー 5K
ストラテージX 25K
グラディウス（電源H付） 35K
〃 〃 II 35K
〃 〃 III 30K
スーパー竜忍者 10K
ピットファイター 8K
ファイナライザ・ブーヤン(c)各8K
マンハッタン24分署 7K
スーパーヘリ・コブラ (c) 8K
ハイパーオリンピック 15K
サーカスチャーリー 15K
新入社員とおる君 15K
出たなツインビー 12K
スーパーバスケット 5K
パロディウスだ 8K

**ジャレコ**
E.D.F. 8K
銀河任侠伝 18K
エクセライザー 10K
ソルダム 8K
セイントドラゴン 10K
64番街 12K
サイバトラー 10K
エクセリオン 5K
ロッドランド 15K
プラスアルファ 35K

**セガ**
麻子ちゃん雀荘 H付 10K
スケ番雀士竜子 H付 18K
時の戦士 10K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 5K
カルテット 2 16A 18K
ぷよぷよ 8K
コラムス 4K
コラムス2・タントアール 各3K
スタックコラムス 3K
オーライル・登龍門 各5K
チョップリフター 15K
ライオットシティ 5K
パンクパニック 6K
シャドーダンサー 8K
DDクルー 8K
エイリアンストーム 6K
モンスターランド 10K
テディボーイブルース 38K
ピットフォールII 38K
青春スキャンダル 25K
ロボレス2001 10K
アラビアンファイト 18K
ソニックヘッヂホッグS付 18K

**タイトー**
スペースインベーダーCL 35K
クイックス 純正 18K
ジャングルキング 35K
飛龍の拳 12K
メイズオブフロット 5K
奇々怪界 10K
ガルメデス 3K
タイガーヘリ 5K
べんべろべー 18K
カダッシュ 10K
ハレーズコメット 12K
ザ・ピット 18K
ジョリージョガー 48K
シーファイターポセイドン 35K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
功里金団 5K
バブルボブル 35K

スーパークイックス 8K
ヒットジアイス 3K
ニュージランドストリー 7K
マスターオブウエポン 8K
スーパーマン 10K
黄金の城 25K
あしたのジョー・女子バレー各3K
インセクターX 3K
パニックロード 5K
究極タイガー 8K
ゴールドメダリスト 3K
スラップファイト 5K
アルバレスタ 10K
ダッシュ野郎 15K
パラメデス・フリップル 各3K
女三四郎 25K
アラビアンマジック 18K
レイフォース 55K
スペースインベーダーDX 10K
テトリス（若菜・ジャマH） 3K

**F-2 マザーボード付**
プリルラ 58K
メタルブラック 58K
ガンフロンティア 48K
ミズバク大冒険 15K
キャメルトライ センサー付15K
忍者キッズ 6K
MJ-12・ダイノレックス各8K
デッドコネクション 6K
ドンドコドン・麻雀クエスト各8K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 5K（大基板）

**F2-SUB**
クレヨンしんちゃん．クイズHQ．クイズ人生劇場 ．ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート ファイナルブロー 各1K

**F3-SUB**
ダライアス外伝 18K
バブルシンフォニー 5K
クイズシアター 3K
ハットトリック95 3K

**デコ**
空手道 12K
カルノフ 18K
ロボコップ・デスブレイド 各8K
ロボコップII 25K
ウルフファング 55K
ダークシール 12K
プロゴルフ・テニス 各5K
ファイティングファンタジー10K
ファイターズヒストリー 4K
リバレーション 6K
アクトフェンサー 10K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K

**テクノス**
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
〃 〃 3 3K
ドッチボール 2K
ビーチバレー 2K
コンバットライブス 2K

**ニチブツ**
アームド エフ 8K
テラクレスタ（FM音源版）10K
テラフォース 8K
ハイホー・ハイホーII 各1K
五目ならべ（連珠） 5K
SF-X（すぺーすふぁいた88K

**UPL**
シュトラール 10K
XXミッション 15K
忍者くん 8K
ムスタング 10K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 8K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 15K
アトミックロボキット 8K

**テクモ**
忍者龍剣伝 8K
スターフォース 15K
スーパーピンボールアクショ 8K
シルクワーム 6K
タンクバスターズ 5K
ジェミニウィング 8K
アルゴスの戦士 15K
リムロッキンバスケット 2K
雷牙・サンダードラゴン 各8K
ファイナルスターフォース 10K

**ナムコ**
パックマニア 20K
ロンパーズ 30K
ブレイザー 35K
メルヘンメイズ 35K
妖怪道中記 15K
ワールドコート 8K
アサルトパネル、+ロム付 68K
ドラゴンセイバー 25K
マーベルランド 28K
コズモギャングザビデオ 12K
ローリングサンダー2 10K
リブルラブル 38K
ドラゴンバスター 48K
ギャプラス 38K
パラデューク 28K
コズモギャングザパズル 5K
エメラルディア 3K
ニューマンアスレティック 12K
ティンクルピット 8K
ニューラリーX 48K
ゼビウス 25K
ディグダグ 25K
ギャラガ 18K
パックマン(c) 15K
パックギャル 25K
ドルアーガの塔 78K
ギャラクシアン(c) PIII 15K

**ユニバーサル**
Mr.Do!（雪だるま） 25K
Mr.Do!vsユニコーン25k
ジャンピングジャック 38k
コスミックアベンジャー 68k

**その他**
ファイアートラップ 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
ボラックス 3K
SDガンダム 2K
機動戦士ガンダム 3K
ブレイゾン・オーマイガー 各3K
ドンキーコング 38K
〃 〃 Jr. 28K
〃 〃 3 18K
ポパイ 18K
マリオブラザーズ 28K

**その他**
ファイアーハード(c) 18K
ファニーマウス 10K
五月陣戦 10K
カウンターラン 8K
豪血寺一族 8K
レッド UFO 25K
アグレス 5K
ストリーキング 38K
スパイナルブレイカーズ 3K

**ー珍品・逸品ー**
シルバーランド 48K
ベラちゃん 38K
パーディ 25K
キャプテンスタントマン38K
ポレンチ 38K
Qバート (c)? 38K

**麻雀** 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K
アイドル麻雀放送局，ファンクラブ夏物語，個人教授，麻雀フライデー，ビタミンC，大霊界，大予言，ねるとん牌紅団， 各1K 早くやってよ，麻雀学園，七次元の妖精，スーパーリアルP2，各2K
トリプルウォーズ，麻雀コミック劇場，クラブ90，クリニック、パニックスタジアム、サーキットの女豹 各3K スーチーパイ 8K，
スーパー0禁版 15K，
SリアルIII 15K，SリアルIV 15K，SリアルV 25K

**新品（箱入）**
四川省 1 7K
くっすんおよよ 8K
連珠貴族 8K
プレイガールII
※Iのロムキット 付 5K
スーパー華パラダイス
※JAMMAコネでもOK 5K

**大型機の迫力が家庭で**
ダライアス（3画面）EXT，ロム付 38K
アフターバーナー II セガ (a) 15K
ギャラクシーフォースII (a) 28K◎
サンダーブレード セガ (a) 18K
G LOC セガ 28K
ウェック ルマン コナミ (a) 12K
エンフォース タイトー 10K
W. G. P. タイトー 8K
アウトラン セガ (a) 28K
スターブレード ナムコ 48K◎
ソルバルウ ナムコ 48K◎
ラッド モビール セガ 28K
アクアジャツク タイトー 10K
ギャラクティックストーム 68K◎
ナイトストライカー タイトー 68K◎
スーパーモナコGP セガ (a) 15K
スーパーハングオン セガ (a) 28K◎
ダライアスII（2画面）タイトー 15K
ウォーリァブレード（〃）タイトー10K

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！ 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K~5K増しとなります

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

**御注意**
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

**他社のコントロールBOXにも対応**

**全商品消費税込みですサービスカードで5%～8%の割引**

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便（ペリカン便）があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500（1点） 以降 5K増す毎に¥500（1点）が、加算されます（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります）

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

**分割払いも利用できます。**

**基板高価買取**

COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板（JAMMA規格コネクター）+JAMMAハーネスをサービス（基板の種類は指定できません）

定休日 日曜日（祭日は営業）

**★初心者大歓迎★** これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。 SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 **EYE-NET情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。（下記参照）**

## 驚異のシンクロ連射 新型SUPERコンボAV価格据置

映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

**MEMO**

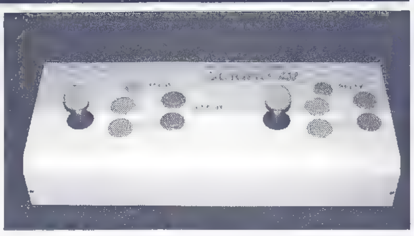
SUPERコンボAVは1P・2P間が（レバーの間）カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

**★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応**

**すべてが標準装備**（本体保証1ヶ年）

COMBO AVの機能（サイズ W:500 D:200 H:155mm）

- ◆2·4 8方向切換付ジョイスティック（ループレバー、センサー取付可）
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ ヘッドフォン接続可 録音もOK!!
- ◆高出力電源（国産品）で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付（取替もワンタッチ）
- ◆S端子 VIDEO RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可（ヒューズの取替も外部よりワンタッチ）
- ◆タテ ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました



※パソコン用モニター（15kHz対応のみ、400ライン専用は不可）も使用できます

※シンクセパレーター（2,000円増）を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます

**12ボタン全てオートトリガー可。**
**60発/秒（MAX）の比類なきシンクロオートトリガー**

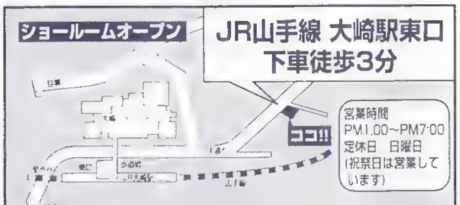
**中古基板情報はFAXで!24時間OK!**

**●操作方法●**

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

**ショールームオープン**

**JR山手線 大崎駅東口下車徒歩3分**




営業時間
PM1.00~PM7:00
定休日 日曜日
（祝祭日は営業しています）

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201（代）

## 新型コンボAV発売中!!

**1年間保証**

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付

"コンボAV" ストII 仕様（12ボタン）

- ●Vタイプ（S端子、ビデオ対応）…………¥30,000
- ●Rタイプ（RGB15又は21ピン対応）……¥28,000
- ●VRタイプ（上記両方対応）…………… ¥33,000

ホットな最新情報（在庫表）は80円切手2枚同封の上、右記へ!


**（株）キョーワ インターナショナル**
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号（東京都品川区大崎1-20-16）
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201（代） FAX.03-5496-1047

# バーチャファイター3（仮名）予約開始!!

**パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店。詳しくはお電話で!!**

**●新作基板●**

- ときめきメモリアル対戦ぱずるだま （分割払いの場合）
  - 初回¥15,921　¥15,300×11回
  - 〃　¥9,921　¥8,300×23回
  - 〃　¥7,665　¥5,900×35回
- ソウルエッジ予約受付中!!
- 沙羅曼蛇２予約受付中!!

★その他新作基板はもちろん、コントロールBOXとの組み合わせローン可能!!

**36回まで分割OK!!**

## カプコンPCB

| | |
|---|---|
| エグゼドエグゼス | ¥28,000 |
| 必殺無頼拳 | ¥12,000 |
| ラッシュ&クラッシュ | ¥13,000 |
| １９４３改 | ¥15,000 |
| 魔界村 | ¥18,000 |
| バース | ¥20,000 |
| ナイツオブザラウンド | ¥12,000 |
| 戦場の狼Ⅱ | ¥15,000 |
| １９４２ | ¥ 8,000 |
| 天地を喰らう | ¥30,000 |
| 天地を喰らうⅡ | ¥20,000 |
| トップシークレット | ¥15,000 |

## アイレムPCB

| | |
|---|---|
| R-TYPE LEO | ¥18,000 |
| ギャロップ | ¥ 5,000 |
| ぐっすんおよよ | ¥ 7,000 |
| ボンバーマン | ¥ 8,000 |
| 四川省Ⅱ | ¥10,000 |

## タイトーPCB

| | |
|---|---|
| ジャングルキング（海外） | ¥15,000 |
| 女三四郎 | ¥28,000 |
| メガブラスト（F２込） | ¥10,000 |
| MJ-12（F２込） | ¥ 8,000 |
| ダイノレックス（F２込） | ¥ 6,000 |
| メタルブラック（F２込） | ¥58,000 |
| ガンフロンティア（F２込） | ¥50,000 |
| 地球防衛軍（F２込） | ¥ 8,000 |
| 忍者キッズ（F２込） | ¥ 8,000 |
| ルナーク（F２込） | ¥ 8,000 |
| ドンドコドン（F２込） | ¥10,000 |
| バブルボブル | ¥28,000 |
| 飛翔鮫 | ¥ 5,000 |
| 究極タイガー | ¥ 7,000 |
| スラップファイト | ¥ 7,000 |
| 大旋風 | ¥ 7,000 |
| カダッシュ | ¥ 8,000 |
| VSホットスマッシュ（基板のみ） | ¥ 8,000 |
| レイメイズ | ¥32,000 |
| 中華大仙 | ¥ 5,000 |
| リングレイジ | ¥28,000 |
| 鮫！鮫！鮫！ | ¥18,000 |
| 奇々怪界 | ¥ 7,000 |
| ダライアス外伝（ロム） | ¥30,000 |
| スラップショット | ¥10,000 |
| スーパーQix | ¥10,000 |
| スペースインベーダーDX | ¥15,000 |

## データイーストPCB

| | |
|---|---|
| B-ウイング | ¥25,000 |
| アクトフェンサー | ¥ 6,000 |
| ザ・グレートラグタイムショー | ¥30,000 |
| ヘビースマッシュ | ¥20,000 |
| ワールドカップバレー'95 | ¥20,000 |
| 魔境戦士（レバー付） | ¥35,000 |
| ワンダープラネット | ¥18,000 |
| ダークシール | ¥ 8,000 |

## コナミPCB

| | |
|---|---|
| ハイパースポーツスペシャル | ¥10,000 |
| サーカスチャーリー | ¥12,000 |
| 新入社員とおる君 | ¥20,000 |
| XEXEX | ¥35,000 |
| グラディウスⅡ | ¥45,000 |
| グラディウスⅢ | ¥45,000 |
| 出たな!!ツインビー | ¥ 8,000 |
| パロディウスだ！ | ¥ 6,000 |
| ファイナライザー | ¥ 5,000 |
| トライゴン | ¥23,000 |
| 極上パロディウス（ロム） | ¥ 5,000 |
| ドラグーンマイト | ¥48,000 |
| 対戦ぱずるだま | ¥23,000 |

## その他PCB

| | |
|---|---|
| バイパーフェイズワン | ¥68,000 |
| スーパーハイインパクト | ¥10,000 |
| サンダージョーンズ | ¥ 8,000 |
| ザインドスリーナー（海外） | ¥ 8,000 |
| ホレホレ大作戦 | ¥12,000 |
| V.V | ¥ 8,000 |
| 首領蜂 | ¥58,000 |
| マジカルクリスタル | ¥ 9,000 |
| セルフィーナ | ¥ 5,000 |
| XXミッション | ¥10,000 |
| 忍者くん 魔城の冒険 | ¥ 8,000 |
| 忍者くん 阿修羅の章 | ¥17,000 |
| エアバスター | ¥11,000 |
| クレイジークライマーⅡ | ¥45,000 |
| アマテラス | ¥30,000 |
| ロッドランド | ¥23,000 |
| ファンタズム | ¥ 5,000 |
| ソルダム | ¥ 5,000 |
| P-47 | ¥ 5,000 |
| アラビアン | ¥20,000 |
| スペースデュエル（基板のみ） | ¥ 5,000 |
| レディーバグ | ¥13,000 |
| 脳力向上委員会 | ¥ 8,000 |

## ナムコPCB

| | |
|---|---|
| バブルトラブル（基板のみ） | ¥18,000 |
| パックマン（海外） | ¥23,000 |
| ニューマンアスレチック | ¥ 7,000 |
| ピストル大名の冒険 | ¥ 7,000 |
| ドラゴンスピリット | ¥48,000 |
| ワールドコート | ¥ 7,000 |
| ベラボーマン（B無・サブ付） | ¥50,000 |
| スプラッターハウス | ¥23,000 |
| ギャラガ88 | ¥25,000 |
| ブラストオフ | ¥20,000 |
| フェリオス | ¥60,000 |
| ドラゴンセイバー | ¥23,000 |
| オーダイン | ¥30,000 |
| バーニングフォース | ¥28,000 |
| ワールドスタジアムシリーズ各種アリ!! | |
| グレートスラッガー'94 | ¥ 5,000 |
| コズモギャングザパズル | ¥ 3,000 |

## SNK PCB

| | |
|---|---|
| ネオジオハードキット（新品） | ¥48,000 |
| その他新品・中古カセット有り | ¥3,000ヨリ |
| アテナ | ¥38,000 |

## セガPCB

| | |
|---|---|
| ラフレーサー（P無） | ¥ 3,000 |
| 青春スキャンダル | ¥20,000 |
| アップンダウン（海外） | ¥28,000 |
| ワンダーボーイ | ¥10,000 |
| ダークエッジ | ¥18,000 |
| モンスターレア | ¥18,000 |
| フラワー | ¥17,000 |
| スケ番雀士竜子（基板のみ） | ¥15,000 |
| ファンタジーゾーン | ¥18,000 |
| カウンターラン | ¥ 8,000 |
| アッポー | ¥30,000 |
| ロボレス2001 | ¥28,000 |
| コラムスⅠ | ¥ 8,000 |
| コラムスⅡ | ¥ 3,000 |
| オーライル | ¥ 6,000 |
| タントアール | ¥ 3,000 |
| ぷよぷよ | ¥10,000 |
| レッスルウォー | ¥ 5,000 |

## セガROM

| | |
|---|---|
| ボナンザブラザース | ¥ 3,000 |
| ソニックザヘッジホッグ | ¥ 3,000 |
| バーニングライバル | ¥ 3,000 |
| ゴールデンアックスザデュエル | ¥ 3,000 |
| ドラゴンボールZ | ¥ 3,000 |
| 水滸演武 | ¥ 3,000 |
| ばくばくアニマル | ¥ 3,000 |

## クイズPCB

| | |
|---|---|
| クイズ世界はShow byショーバイ！ | ¥ 3,000 |
| クイズ365 | ¥ 5,000 |

## 麻雀PCB

| | |
|---|---|
| セーラーウォーズ | ¥12,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅢ | ¥28,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅣ | ¥15,000 |
| アイドル雀士スーチーパイ | ¥18,000 |

**注!　当社は業務用の商品しか扱っておりません。御注文の際は下記を必ずお読みください。**

●代引きできない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払いください。商品は全て着払いで発送します。

●故障以外の返品は一切承りません。
尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承ください。

●基板の価格、在庫は常に変動しています。
最新基板リストは80円切手同封の上GM係までお手紙ください。（月末から月初に出しております。）

●個人様からの買い取りは一切行っておりません。尚、当社で買われた商品は買い取りをいたします。

●来社の際は必ずTELにて担当者に伝えた後でお願いします。

●当店の商品には全て消費税は含まれておりません。

●届きました商品の納品書には、必ず目を通してください。

●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。

●商品内容の質問にはお答えしかねますのでご了承ください。

●未成年は代引きでの販売はできません。

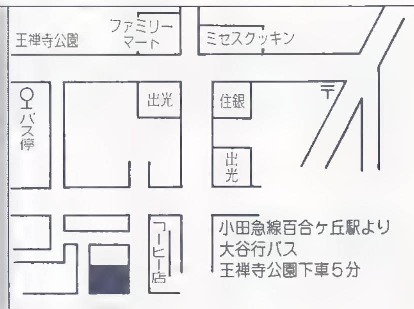
当社の価格には消費税は含まれておりません。また品物発送の際には着払いにて発送します。代引きの際には代引き手数料もお支払下さい。

**営業時間**
**10:00～19:00**
**定休日**
**日曜・祝日**


# SUN CO., LTD.

## （有）サンカンパニー

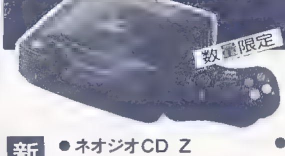
新住所　神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL.044(954)9459　FAX.044(966)8287

# NEO·GEO 通信販売 SNK代理店

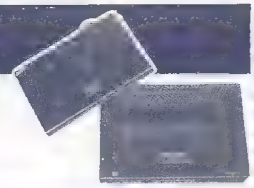
全国に宅配いたします

## NEO·GEO




☆ネオジオCD 定価￥49,800 ➡¥27,800（税込¥28,630）

☆ネオジオ本体 定価￥48,800 ➡¥22,800（税込¥23,480）



新製品 ●ネオジオCD Z 定価オープン ➡TEL

●リアルバウト餓狼伝説 定価￥8,800 ➡¥6,980（税込¥7,190）

| タイトル | 定価 | 価格 | 税込 |
|---|---|---|---|
| ●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | 定価￥8,800 | ¥6,980 | 税込¥7,190 |
| ●ソニックウイングス3 | 定価￥7,800 | ¥5,806 | 税込¥5,980 |
| ●超人学園ゴウカイザー | 定価￥7,800 | ¥5,806 | 税込¥5,980 |
| ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 定価￥8,800 | ¥6,408 | 税込¥6,600 |
| ●パルスター | 定価￥8,800 | ¥6,408 | 税込¥6,600 |
| ●ワールドヒーローズパーフェクト | 定価￥8,800 | ¥6,408 | 税込¥6,600 |
| ●ネオジオCDスペシャル | 定価￥3,800 | ¥2,893 | 税込¥2,980 |

新製品 

●リアルバウト餓狼伝説 定価￥34,000➡TEL

特価 

●サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 100本限り 定価￥32,000➡¥14,369（税込¥14,800）



●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 100本限り 定価￥29,800➡¥23,107（税込¥23,800）

●ソニックウイングス3 定価￥29,800➡¥19,223（税込¥19,800）
●超人学園ゴウカイザー 定価￥29,800➡¥23,107（税込¥23,800）

## 新品CDソフト激安在庫大処分!!（各50枚限り）

**オール¥1,980（税込）**
●ファイターズヒストリーダイナマイト ●サムライスピリッツ ●ワールドヒーローズ ●ASOII ●サイバーリップ ●ラストリゾート ●ナム-1975 ●ロボアーミー ●サッカーブロール ●ビューポイント ●ニンジャコマンドー ●ニンジャコンバット ●バーニングファイト ●ジョイ・ジョイ・キッド ●ラギ ●ミューテイションネイション ●得点王 ●得点王2 ●トッププレイヤーズゴルフ ●ベースボールスターズ ●キング・オブ・ザ・モンスターズ2 ●2020年スーパーベースボール ●パワースパイクスII

**オール¥2,980（税込）**
●ワールドヒーローズ2 JET ●餓狼伝説2 ●戦国伝承2 ●リーグボウリング ●ライディングヒーロー ●フライングパワーディスク ●ゴーストパイロット ●ダンクドリーム ●風雲黙示録 ●麻雀狂列伝 ●真サムライスピリッツ ●ザ・スーパースパイ ●ラリーチェイス

**オール¥3,980（税込）**
●餓狼伝説 ●餓狼伝説3 ●ベースボールスターズ2 ●痛快ガンガン行進曲 ●餓狼伝説スペシャル ●龍虎の拳 ●天外魔境真伝 ●フットボールフレンジー

**オール¥4,480（税込）** ●雀神伝説 ●クロススウォードII

**オール¥4,980（税込）** ●トップハンター ●得点王3 ●ギャラクシーファイト

**オール¥5,980（税込）** ●ダブルドラゴン

## カセット大激安（オール新品・税込）

| タイトル | 定価 | 価格 |
|---|---|---|
| ●ミラクルアドベンチャー | 定価￥25,000 | ¥4,980 |
| ●真サムライスピリッツ | 定価￥29,800 | ¥3,980 |
| ●得点王2 | 定価￥28,000 | ¥2,980 |
| ●ファイヤースープレックス | 定価￥28,000 | ¥1,980 |

## パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通（税込）

| 商品 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|
| ●ファイティングスティックNEO II | 定価￥5,980 | ¥4,980 |
| ●コントローラープロ | 定価￥3,900 | ¥3,620 |
| ●ネオジオCDコントローラー | 定価￥1,800 | ¥1,670 |
| ●RFコンバーター | 定価￥2,600 | ¥2,600 |
| ●RGBケーブル | 定価￥2,200 | ¥2,200 |
| ●モノラルAVケーブル | 定価￥1,200 | ¥1,200 |
| ●ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO-1 | 定価￥7,600 | ¥6,980 |
| ●メモリーカード（ネオジオ用） | 定価￥3,300 | ¥2,980 |

## 中古コーナー（税込）

| 機種 | タイトル | 販売価格 |
|---|---|---|
| ネオジオCD | ●ネオジオCD（限定モデル） | ¥24,800 |
| | ●ネオジオCD本体 | ¥19,800 |
| | ●真サムライスピリッツ | ¥1,980 |
| | ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | ¥1,980 |
| | ●餓狼伝説3 | ¥2,980 |
| | ●龍虎の拳2 | ¥2,980 |
| | ●サムライスピリッツ | ¥980 |
| ネオジオ・カセット | ●ネオジオ本体（箱なし） | ¥7,800 |
| | ●ネオジオ本体（箱あり） | ¥9,800 |
| | ●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | ¥12,800 |
| | ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | ¥19,800 |
| | ●ソニックウイングス3 | ¥17,800 |
| | ●超人学園ゴウカイザー | ¥19,800 |
| | ●天外魔境真伝 | ¥15,800 |
| | ●風雲黙示録 | ¥12,800 |
| | ●餓狼伝説3 | ¥7,800 |
| | ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | ¥9,800 |
| | ●龍虎の拳2 | ¥3,980 |
| | ●真サムライスピリッツ | ¥2,980 |
| | ●餓狼伝説スペシャル | ¥1,980 |
| | ●餓狼伝説2 | ¥1,480 |

※その他セガサターン・スーパーファミコン・中古多数あり！
※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。

## LaserActive



これ1台でマルチな楽しみ パイオニアレーザーアクティブが超激安!!

本体 定価￥89,800 CD、LDなどマルチディスクが楽しめる ＋ MEGA-LDパック 定価￥39,000 メガドライブ（ROMカセット） メガCD メガLD この3種のソフトが楽しめる / LD-ROM²パック 定価￥39,000 PCエンジン（Huカード） CD-ROM² LD-ROM² この3種のソフトが楽しめる

★本体＋MEGA-LDパック または LD-ROM²パック ➡ 超特価 合計定価￥128,800 ¥36,800（税込¥37,800）

ダブルパックでさらにお得 ★本体＋MEGA-LDパック＋LD-ROM²パック ➡ 超特価 合計定価￥167,800 ¥52,800（税込¥54,380）

◎各パックのバラ売りもOK／各¥17,800（税込¥18,330）
飛び出す画像で迫力倍増!!（対応ソフトのみ）
●3Dゴーグル（アダプター付）¥13,398（税込¥13,800）

専用高画質ソフトも格安ご奉仕!! このレーザーアクティブでしか楽しめない

| MEGA-LD対応ソフト（税込） | 価格 |
|---|---|
| ●I WILL | ¥1,980 |
| ●ピラミッドパトロール | ¥1,980 |
| ●グレートピラミッド | ¥1,980 |
| ●ロケットコースター | ¥1,980 |
| ●ザッピング殺意 | ¥1,980 |
| ●バーチャルカメラマン2 | ¥1,980 |

| LD-ROM²対応ソフト（税込） | 価格 |
|---|---|
| ●ヴァジュラ | ¥1,980 |
| ●3Dミュージアム | ¥1,980 |
| ●クイズ エコノザウルス | ¥1,980 |
| ●悪魔の審判 | ¥1,980 |
| ●マンハッタンレクイエム | ¥1,980 |
| ●美リュージョンコレクション 坂木優子 | ¥1,980 |

## 新製品 NEC

これからはゲームを創る時代!! お手持ちのPC98につなぐだけでオリジナルゲームの開発OK。
●ゲームアクセラレーターボードPC-FXGA ¥46,000
●GMAKER スターターキット ¥19,800
2点セット特別価格➡¥45,800（税込¥47,170）

★NEC PC-FX 定価¥49,800➡¥31,800（税込¥32,750）

| 価格 | タイトル |
|---|---|
| ¥6,980（税込¥7,190） | ●鬼神童子ゼンキFX ●ときめきカードパラダイス（1月発売予定） ●キューティーハニーFX ●ルナティックドーンFX ●紺碧の艦隊 ●バチ夫くんFX ●リターン・トゥ・ゾーク |
| ¥6,830（税込） | ●アンジェリークスペシャル |
| ¥5,980（税込） | ●アニメフリークFX Vol.1 ●アニメフリークFX Vol.2 |
| ¥2,980（税込） | ●バトルヒート ●麻雀悟空 ●卒業II ●全日本女子プロレス |
| パーツコーナー（税込） | ●FXパッド ¥2,760 ●FXマウス ¥3,000 ●バックアップメモリパック ¥4,980 |

☆PANASONIC 3DO R·E·A·L FZ-10 定価¥44,800➡¥24,800（税込¥25,540） 45%OFF

★NEC DUO-R 定価¥39,800 ¥12,800（税込¥13,180）

### DUO-R 対応ソフト（税込）

●同級生 ¥6,980 ●しあわせうさぎ ¥8,980
●銀河お嬢様伝説 ユナ2 ¥3,980 ●しあわせうさぎ2 ¥9,980
●聖夜物語 ¥5,980

## SEGA SATURN



★セガサターン 定価¥34,800 ➡TEL

### 新作ソフト好評発売中

| タイトル | 価格 | 税込 |
|---|---|---|
| ●ストリートファイターZERO | ¥4,980 | 税込¥5,130 |
| ●ガーディアンヒーローズ | ¥4,980 | 税込¥5,130 |
| ●バーチャファイターCGポートレート ～舜帝～ | ¥1,243 | 税込¥1,280 |
| ●バーチャファイターCGポートレート～リオン・ラファール～ | ¥1,243 | 税込¥1,280 |
| ●天地無用！湯けむりの旅 | ¥7,748 | 税込¥7,980 |
| ●麻雀狂時代コギャル放課後編（18才以上） | ¥5,980 | 税込¥6,160 |

### おすすめ人気ソフトコーナー

| タイトル | 価格 | 税込 |
|---|---|---|
| ●バーチャファイター2 | ¥5,980 | 税込¥6,160 |
| ●セガラリー・チャンピオンシップ | ¥4,980 | 税込¥5,130 |
| ●バーチャコップ | ¥6,980 | 税込¥7,190 |
| ●真・女神転生 デビルサマナー | ¥5,980 | 税込¥6,160 |
| ●機動戦士ガンダム | ¥5,980 | 税込¥6,160 |
| ●X-MEN | ¥4,980 | 税込¥5,130 |
| ●ダライアス外伝 | ¥4,980 | 税込¥5,130 |
| ●ガンバード | ¥4,980 | 税込¥5,130 |

### 2月新作予約受付中

| タイトル | 価格 | 税込 |
|---|---|---|
| ●ヴァンパイアハンター | ¥5,980 | 税込¥6,160 |
| ●Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ | ¥5,980 | 税込¥6,160 |
| ●NINKU ―忍空― | ¥4,980 | 税込¥5,130 |
| ●バーチャファイターCGポートレート ～ジェフリー・マクワイルド～ | ¥1,243 | 税込¥1,280 |
| ●バーチャファイターCGポートレート ～影丸～ | ¥1,243 | 税込¥1,280 |

### パーツコーナー（税込）

| 商品 | 価格 | 商品 | 価格 |
|---|---|---|---|
| ●コントロールパッド | ¥2,320 | ●レーシングコントローラー | ¥5,800 |
| ●バーチャスティック | ¥4,800 | ●ミッションスティック | ¥7,230 |
| ●ファイティングスティックSS | ¥4,980 | ●プロアクションリプレイSS | ¥7,980 |
| ●リアルアーケードVF | ¥3,980 | ●パッド用延長コード | ¥1,280 |
| ●ファイタースティックX | ¥3,580 | ●RGBケーブル | ¥2,500 |
| ●アスキーパッドX | ¥2,580 | ●S端子ケーブル | ¥2,000 |
| ●SSジョイパッドDX | ¥3,280 | ●RFユニット | ¥2,000 |

## 支払方法

①代引（商品代金＋送料800円～ ＋代引手数料400円～）
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留（商品代金＋送料800円～）
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

注 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482-3093
受付時間 11:00～21:00
定休日 毎週水曜日（水曜日が祝日の場合は営業致します）

注
※広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。
●商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
●商品の受取後の返品・交換はできません。（商品故障の場合はメーカーが保証します。）
●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。



TVゲーム専門店 一休さん
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

お近くのお客様はご来店下さい
注 通信販売は本店のみです

御器所店●名古屋市昭和区石仏町（御器所西友・南）☎841-6286
八田店●名古屋市中村区並木町（近鉄八田駅・西）☎411-3690
南区店●名古屋市南区鳥栖町（桜本町交差点・北）☎824-0054
大曽根店●名古屋市北区東大曽根（大曽根交差点・北）☎915-8842

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720
〒151 東京都渋谷区代々木3-55-23
資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームデザイナー養成講座コース一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 全日制 | 1年コース | 月~金曜日 AM10:00~PM4:00 | 1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。 |
| 全日制 | 2年コース | 月~金曜日 AM10:00~PM4:00 | ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。 |
| 全日制 | 3年コース | 月~金曜日 AM10:00~PM4:00 | このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。 |

## ゲームアーティスト養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 月~金曜日 AM10:00~PM4:00 | ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース) | 単科 | 月・木曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00 | ゲームコンピュータグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。 |

## ゲーム企画・シナリオライター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 月~金曜日 AM10:00~PM4:00 | ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1、2、3年コース) | 単科 | 月・木or火・金曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00 | ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。 |

## サウンドクリエイター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 月~金曜日 AM10:00~PM4:00 | サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1、2年コース) | 単科 | 月・木曜日 PM 1:00~ 4:00 PM 6:30~ 9:00 | ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。 |

## Mac-マルチメディア映像クリエイター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 月~金曜日 AM10:00~PM4:00 | マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。 | 単科 | 月・木or火・金曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00 | サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。 |

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。
詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい

## 通信講座募集中

### ゲームデザイナー養成講座

[ 初心者コース ]

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース

■BASICをマスターした方向け
Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

[ 経験者コース ]

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

### サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

1 2 3 4

Edit




## 1996年4月生学校見学会実施中!





◆真実の勝利◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募(1社目)一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる当学院のすごさが伝説化しつつあります。

## '96年2月生願書受付中!

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日~金曜日
AM10:00~PM4:00

◇単科コース
月曜日と木曜日又は、火曜日と
金曜日の週2回又は、土曜日の週1回
平日コース PM6:30~9:30
土曜コース AM10:00~PM4:00

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると切手料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
コミックゲーメスト編集部
ゲーメストワールド係

| | | | |
|---|---|---|---|
| 住所 | 〒 | | |
| ふりがな 氏名 | | ペンネーム | |
| 学年 職業 | | 年齢 | 性別 |
| TEL | | 本誌購入日 | |
| 本誌購入店 | | | |

キリトリ線

---

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
君こそGAMEST行
（2月29日号）

| | |
|---|---|
| (ふりがな) お名前 | 年齢 (　) 歳<br>性別 (男・女) ※ |
| ご住所 〒 □□□-□□ 電話( ) | |
| ※都道府県 | |
| ①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年<br>③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年<br>⑤社会人 ⑥その他 (　) | |

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

---

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
リアルバウト餓狼伝説行

| | |
|---|---|
| (ふりがな) お名前 | 年齢 (　) 歳<br>性別 (男・女) |
| □□□-□□ | |
| ※都道府県 | |
| ①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年<br>③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年<br>⑤社会人 ⑥その他 (　) | |

キリトリ線

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

●闘神伝1&2、RPG全般に関する投稿強化月間に突入！イラスト、お便り何でもOK。ワールドの紙面を沸かせるのは君だ!!（2月10日必着締切）

キリトリ線

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターを1人ずつ挙げてください。その理由もお願いします。
好きなキャラ(　　　　　　)嫌いなキャラ(　　　　　　)
理由(それぞれ)

イラスト&文章ネタ大募集！締め切りは2月16日（当日必着）。

キリトリ線

キリトリ線

## 君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

| | | | |
|---|---|---|---|
| ゲーム名 | | | |
| スコア | PTS. | 月　日 | 達成 |
| 面　数 | | 備考（タイム・残機） | |
| 難易度 機数設定 | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ゲームセンター | 名前 | | | |
| | 住所 | | 電話 | |

| | |
|---|---|
| スコアネーム | |
| 得点効率・稼ぎのポイントなど | |

以上のスコアを記録したことを証明します。

| | |
|---|---|
| 店長 | 印 |

# ここまで来たらエンディングを見なくちゃ!

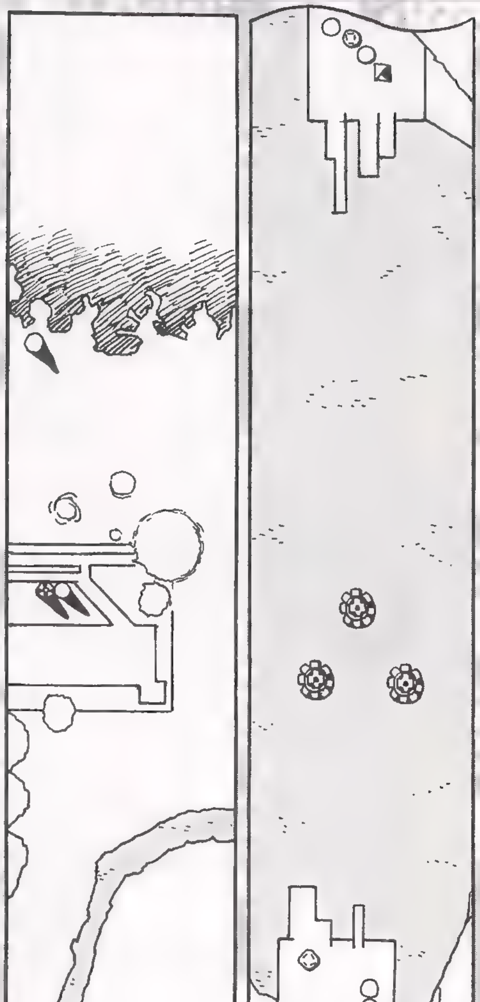


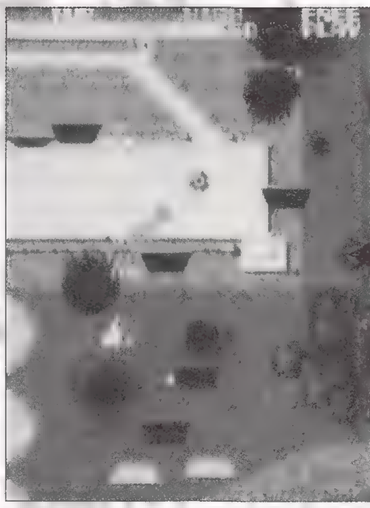

## ナムコクラシックコレクションVol.1



**いよいよエリア16まで突入。ソルの秘密もバッチリ教えるぞ。**

担当：御支援感謝！立衆多




このくらい前方に出て空中物を撃つのだ。


このエリアのソルは出すだけでよい。バキュラ避け重視だ。

## AREA 14

序盤はオリジナル版と同じで、バキュラとブラグザカートの複合攻撃がしばらくの間続く。ブラグザカートは全部破壊するつもりで、逃げ回らずにどんどん狙い撃ちすること。

海が見えたら、ギドスパリオを破壊しながらソルを出現させよう。やがてバキュラが反転するので、無理してソルを破壊する必要はない。

反転の兆候が見えたら、上に移動してガルデロータ3機をすぐに破壊しよう。このあとゾシーが次々と出現するので、ガルデロータはくれぐれも残さないように。

再度バキュラが反転すると、新キャラのフロッサーが出現する。この複合攻撃の間に、ソル2本とスーパーソルを出現させるのだが、バキュラは速いし、空中物の弾は誘導弾だしでとにかく難しい。

写真のように、大きく背後のスペースを空けて戦うのがベスト。誘導弾を撃たれたら、遠くへ逃げようとしないで逆に近付くようにしてかわすのがコツだ。空中物がいなくなったら、左側の平地にあるソルを出現させてめでたくクリアだ。

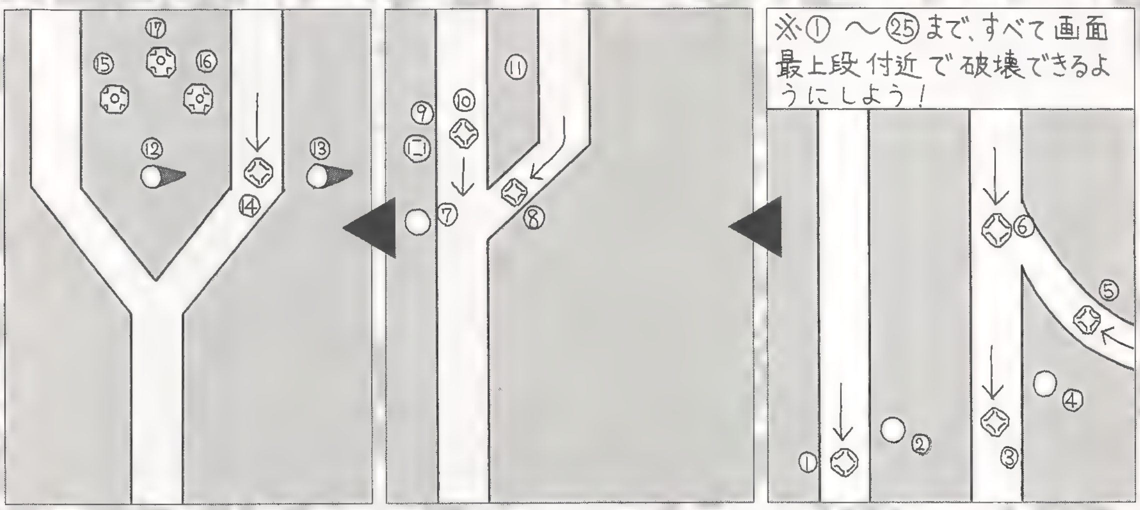
AREA 14

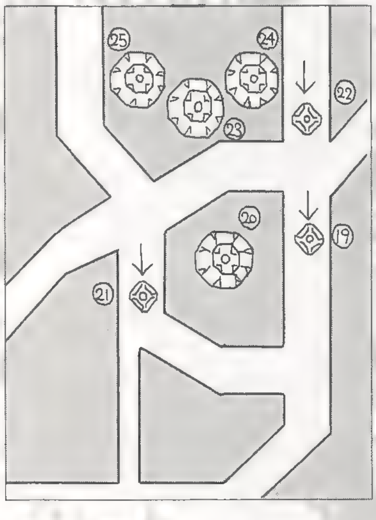


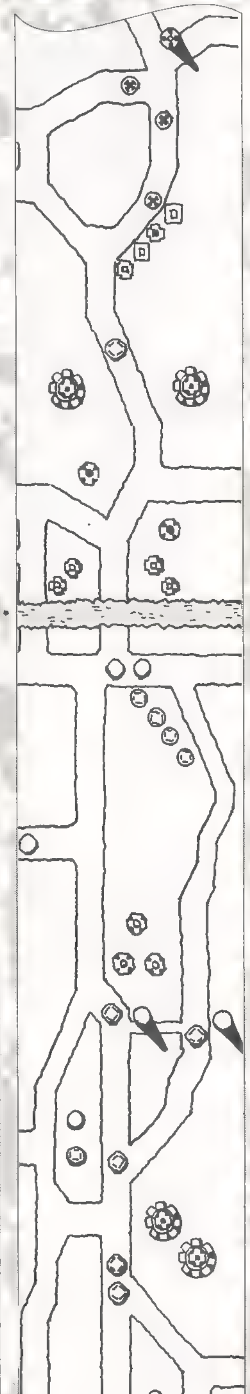
## AREA 15

地上物を破壊する順番を、すべてパターン化してしまおう。一度覚えてしまえば、もうこのエリアで死ぬことはない。

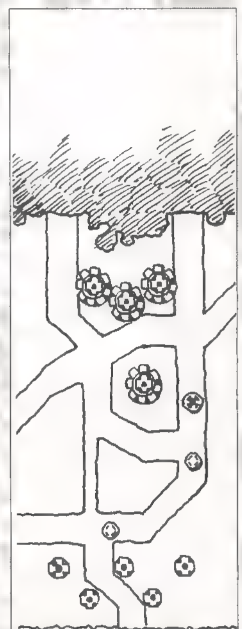
序盤と最終地点は図のようなパターンでやるとよい。それ以外は出現順に破壊していけば大丈夫だ。また、スーパーソルは直前に出現するレイヤが弾を撃たなくなったのを確認してから狙おう。慌てて出しにいくと背後攻撃の餌食になってしまうよ。





# AREA 15



# AREA 16

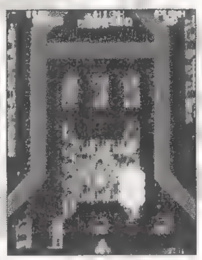
攻略に入る前に、このエリアに隠されたソルの秘密を教えよう。

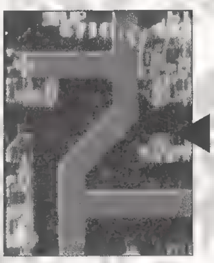
エリア16には全部で7本のソルがある、と前号で書いたのを覚えているだろうか。スーパーソルこそ見つかったものの、「残りの6本がどこにもないぞ！」と悩んだ人も多いと思う。

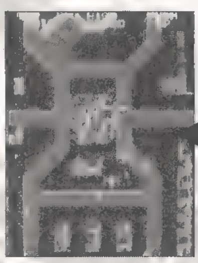
実は残りの6本は「ハイパーソル」といって、**エリア1から15までのソル（&スーパーソル）をすべて出現させないと絶対出せない**、という特別なソルだったのだ。ハイパーソルは出現、破壊するとそれぞれ1万点だ。条件が難しい分だけ、その見返りは大きい。

また、ハイパーソルの出現地点は敵の攻撃が比較的緩いところにまとまっているので、出現させるのは意外に簡単だ。マップを見れば明らかなように、実質2カ所だから覚えるのは楽だよね。


レイヤの攻撃が終わってからスーパーソルを出現させよう。


まずこの地上物群を全滅させる。


全滅させたらすぐにここへ移動してレイヤを破壊しよう。


あとはひたすらジアラを撃て！

それでは攻略に入ろう。まず最初の難関は、レイヤとジアラの複合攻撃。ここは左右から出現するレイヤを、必ずどちらか1機破壊すること。失敗は絶対に許されない。

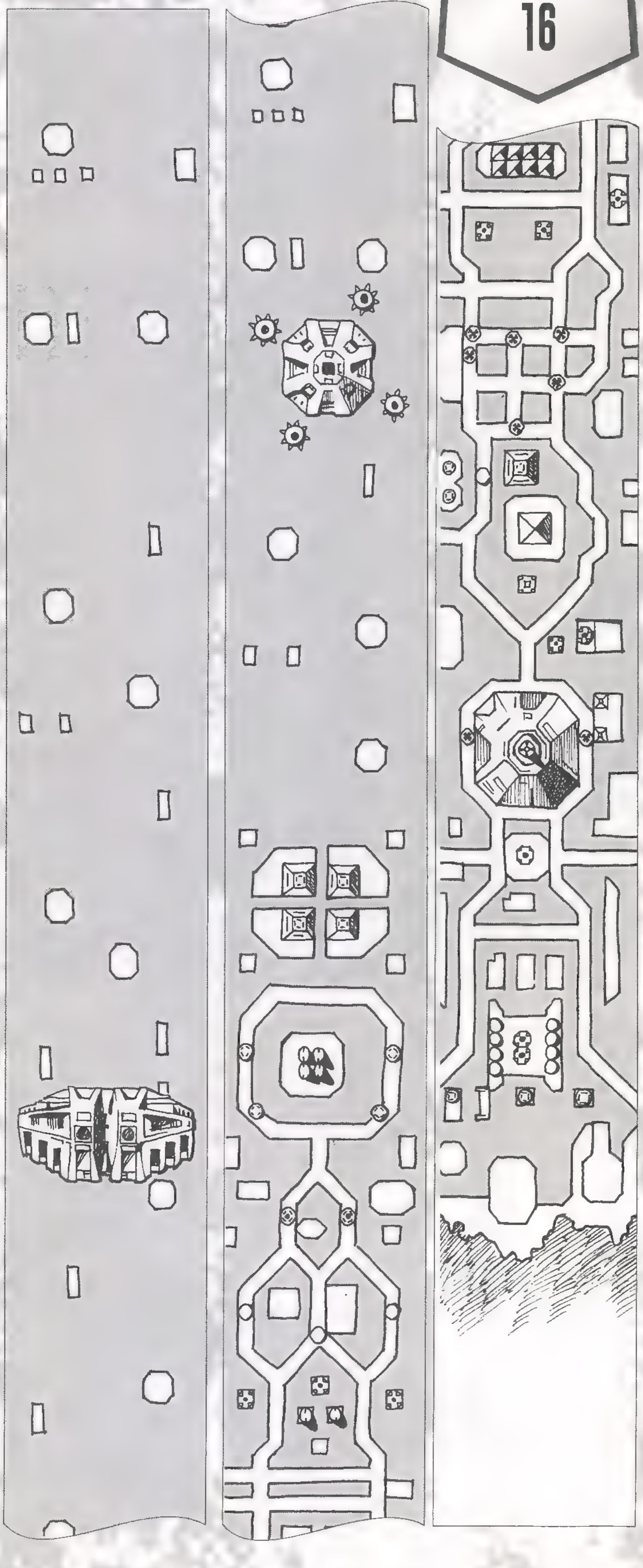
ただし、その前に地上から出現するログラム8機とデローター2機を全滅させておくことが前提条件となる。これらの地上物を逃がすと、レイヤを複合攻撃の間に狙うことはまず不可能だ。このあと出現するスーパーソルも狙いにくくなるので、最初の地上物群は必ず全滅させること！

次の難関はレイヤがなんと7機も出現するところ。そのうち3機が「固定砲台」となってしつこく攻撃してくるので逃がすと厄介だ。

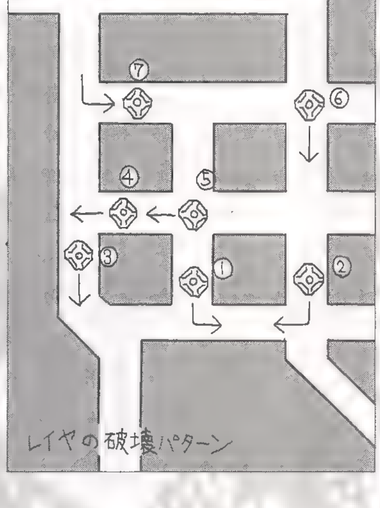
このレイヤ地帯は図のような順番で破壊していこう。もちろん画面最上段であらかじめ待つのだゾ。

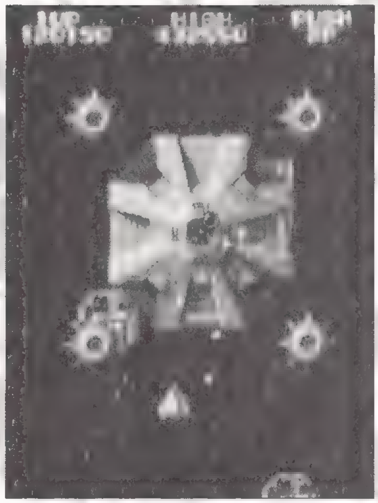
レイヤ地帯を抜けたら、あとはドモグラムやデローターを破壊しながらハイパーソルを出しておしまいだ。ドモグラムは放っておくと反転を繰り返しながらいつまでも画面内をさまよっているから逃がさ

# AREA 16



ないように。
そしてパワーアップアイテムを4個回収し、音楽が変わったら第1段階は無事終了。これ以降は死ぬとこの音楽が変わった地点から再スタートとなる。
後半戦はブラグザカートの攻撃から始まる。やがてアンドアジェネシスの「子持ちタイプ」が出現するが、エリア4のものとは違い、分離するパーツの移動速度が速くなっている。
このパーツは分離直後、加速する前に2機破壊してしまうとよい。残ったパーツは減速したところを狙おう。
子持ちタイプを倒すと、ザカートとともにラスボスの「戦艦タイプ」が登場する。ラスボスの特徴は、左右に3つずつ装備された砲台から、破壊可能弾→ブラグザカート→通常弾の順に攻撃をしてくることである。
安全にいくならば、写真のようなパターンで倒せばよい。ザカートに背後をとらせないことと、破壊可能弾の攻撃が終わる頃合いの見極めがポイントだ。
また、稼ぐ人はザカートが消えたあとにどちらか片側の砲台を全部破壊しておけば、ブラグザカートが避けやすくなるので、コアの上下にあるアルゴ（砲台）も破壊することができる。





エネザカートの誘導弾に注意！


画面下で徹底的にザカートを狙い撃つ。


ザカートが消えたら少し上に出て破壊可能弾を撃って…、


弾が少なくなったところをすかさず前に出てトドメだ！


決め損ねるとブラグザカートの逆襲が待っている。

## おつかれさま!

これでやっと16エリア終了。

クリアボーナスとして残機1機につき10万点と、出現させたソルの本数×5000点が加算され、エキストラ面に入る。さらに、**ソルを60本すべて出現させていると、パーフェクトボーナスとして100万点が入るのだ。**これが取れたら、キミは街のヒーロー！

# 優越感を断ち切る快感…
# 花売り少女と白い投げ抜け

by アディズム

**モーション速いしやたら減るしで不快感がつのるのばかりの投げ連携技。だがもうそんな日々とはオサラバさ。**

担当：C・LAN

## もうワンダフルメキシカンもロメロスペシャルも怖くない!!

このゲームに投げ抜けがあることは多くの人が知るところであろう。後半のCPUはほぼ確実に投げ抜けをしてくるし、対戦中に偶然起こることもある。だがそれはボタン縦押しの基本投げに関しての話。投げ抜けは基本的に抜け方がわかっていなくてはお話にならない。

投げ抜けコマンドが用意されているのは概して複雑なコマンド投げ連携技に多い。実際にはコマンド自体を知っていても、実はタイミングがかなりシビアだ。シビアというのは入力受け付け時間の問題。ボタンを連打していても抜けられない、アレよりコレのほうが抜けにくい、という現象はすべて説明がつく。入力受け付け時間は個々に差があり、中には特定の1フレーム（60分の1秒）にボタンが押されなくては投げ抜けが成立しない技もある。



「でやドワッ!」というふうに勝手に抜けることってたまにあるよね?

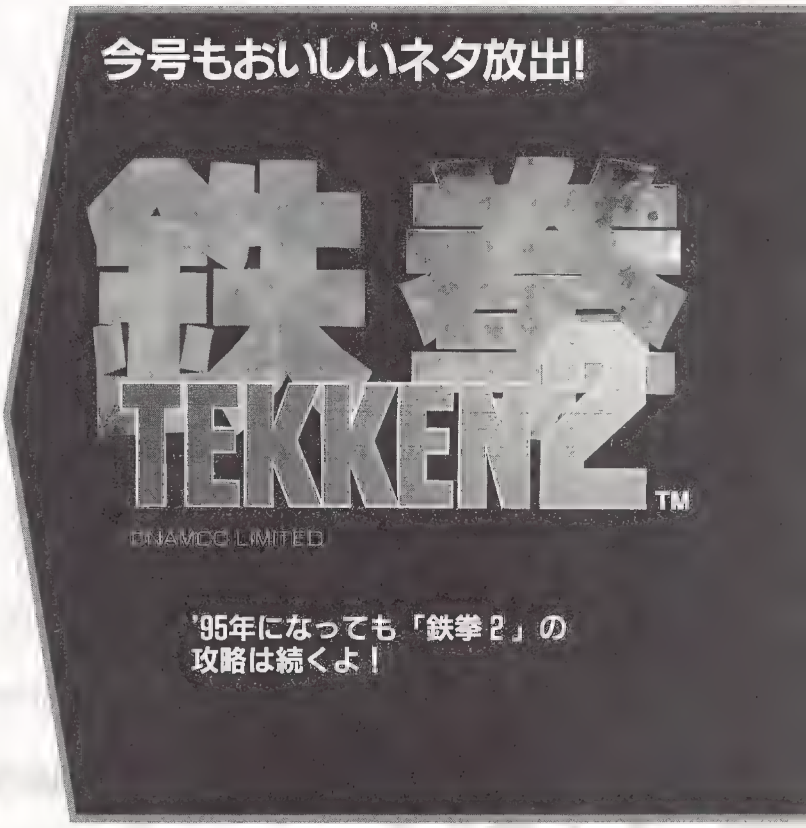
そんなわけで実際には抜けられないことも結構あったりするのだが、コマンドを知らなければまずもって投げ抜けすることはできないのだし、大きな安心感につながるハズだ。コマンドを覚えてとりあえずもがいてみるべし。

## 投げ抜けは

投げ抜けのコマンドはすべて縦か横のボタン2つ押しで、キチンと手で2つ押さなくてはならない。どういうことかというと、例えば「RP+LP」の場合、RPを押したままLPを連打するという「簡易同時押し」とでもいうべき入力法は効かないのだ。

いくつかの投げ技はコマンドが2種あったり、いろいろな技に分岐したりするために、相手のコマンドを読んで投げ抜けコマンドを入力しなくてはならないが、入力受け付け時間中にすべての投げ抜けコマンドを入力すれば、理論上はどれがきても抜けることができる（例えば3つに分岐する場合、受け付け時間が最低3フレーム必要ではあるが）。連射に自信があれば、両手で交互に複数のコマンドを入力するのも手だ（悪あがきっぽいが）。

では1つ1つ技を見ていこう。

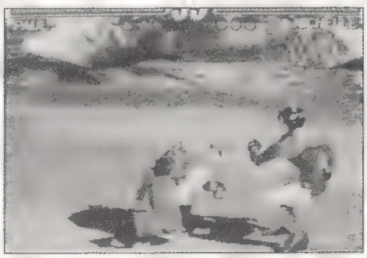




## アルティメイト

読みは必要ないが、とっさの反応が要求される。慣れるまでは大変だが、反応できるようになればこれほど心強いことはない。アルティメイトタックルが届かないようなときでも自動的に投げてくれるというオマケもついてくる。ただしホバーとの誤認には要注意。なお、ポールやカズヤが相手であっても、遠くから走ってきてのタックルを返すことはできない。

また、少し話は変わるが、ポールのみタックル後の追い打ち攻撃をLP+RPで返すことができる（ただしパンチ系のみ）。



「反応」して抜ける唯一の投げ技だ。慣れるしかねえ。

## 掌握からの

ニーナは二択、アンナは三択になる。コマンドが簡単なのは、ともに首刈十字固（LP+RPで抜け）だが、せっかく掌握をきめたのならば、よりハデでダメージも大きいものを狙ってくるハズだ。

結論からいうと、ニーナは立脇逆固～（LP+LKで抜け）、アンナは今回加わったオリジナル技、腕挫立ち十字固～（RP+RK）、あるいは立脇逆固→閂投げを使ってくる可能性が高い。入力受け付け時間も9フレームと比較的長いため、読みが当たれば失敗することはまずないだろう。

入力タイミングは、掌握が終わり、次の連携技のモーションに入った瞬間。成功すると「ドン」とつきはなすようなグラフィックが出る。



「くらうかい」といわんばかりにつき放す。立脇逆固を警戒せよ。

## フィギュアフォーレッグロック

DDTの失敗で出てしまい



4の字自体ほとんど使われないからこれを見る機会はあまりないかも。有効時間1フレだし。

# 地獄の果てまで駆け抜けろ！
# 不死身の力で攻略サバイバル！

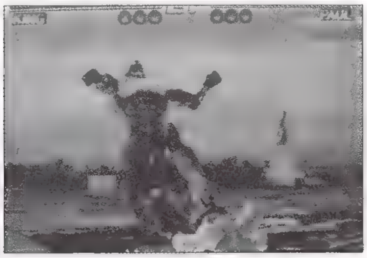
がちなこの技。投げ抜けコマンドがLK＋RKという1つに限定している分、タイミングは1フレームとシビア。入力タイミングは、ゲージが減ったまさにその瞬間だ。運を天にまかせて連打あるのみ。

成功するとうつぶせになり、キングは26のダメージを受けて苦しそうに地面をたたく。投げ抜け側はゴソゴソとはい出してこりゃ愉快な感じだ。

## スタンディングアキレスホールドからの連携

掌握と同じように3種に分岐するのだが、キング使いならば十中八九インディアンデスロック（LP＋RPで抜け）につないでロメロスペシャルを狙ってくるハズ。ダメージも45も違うので、とりあえずはこれを警戒すべし。

投げ抜けに成功すると、キングの胸を蹴って10ダメージを与えることができる。



ロメロは絶対にくらうな。LP＋RP連打だ。

## ワンダフルメキシカンコンボ

続けられる個所は3つあるため3回チャンスがあるのだが、3カ所とも入力受け付け時間が1～2フレームしかない。さらに最初のリバースアームクラッチスラムのコマンドが2種あり、それぞれ投げ抜けコマンドが異なっている。

唯一の救いが、バックドロップとジャイアントスイングの投げ抜けコマンドがちょうど入れ換わる形になっている点だ。理屈の上ではLP＋RPかRP＋RKのどちらかを連打していれば両方に対応できることになる。だから例えば「LP＋RP→LK＋RK→LP＋RP」というように、ある程度頭の中でコマンドを決めてしまうといい。健闘を祈る。



やたら長えくせに抜けられないもどかしさ。ちょっとキツすぎるんでは？

## 膝地獄

ブルースの膝地獄はコマンドが非常に難しく、投げ抜けはおろか、この技自体見たことがないという人もいるかもしれない。

投げ抜けができるのは3段目の回し右膝蹴り。この技もコマンドが2種類あり、2段目の左横膝蹴りをどちらで出したかで投げ抜けコマンドも変わる。

確率的には、簡易同時押しのできる②（LK→LP＋RP＋LK）のほうが使われる確率は高いと見ていい。つまり抜け方はLK＋RKとなる。秒間20連射できれば確実に抜けられる計算になる。

入力タイミングは3段目開始直後の3フレーム間だ。首投げで安定されたときは投げ抜けすることができない。



膝地獄のコマンドは難しいので失敗することを見込んで動く準備をしておくのも手ではある。

デカイ投げ技をくらっても慌てず騒がず、そしてあきらめずに投げ抜けを試みよう。そのためにはまずコマンドを覚えないとね。というワケでさっそく表に目を通してくれい。

| 技名 | コマンド | 投げ抜けコマンド | 入力受付フレーム数 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| アルティメイトタックル | ↙ | | 12フレーム | |
| （ポール、カズヤ） | | | | |
| 掌握① | ⇩⇘⇨ | × | | |
| 首刈り十字固 | ①中 | | 9フレーム | |
| 立逆脇固② | ①中 | | 9フレーム | |
| 裏門鷹羽絞 | ②中 | × | | |
| 捨逆脇固 | ②中 | × | | |
| （ニーナ） | | | | |
| 腕挫立十字固③ | 掌握中 | | 9フレーム | |
| 腕挫裏十字固 | ③中 | × | | |
| 閂投げ | ③中 | × | | |
| （アンナ） | | | | |
| フィギアフォーレックロック | ↙ | | 1フレーム | キングダメージ26 |
| スタンディングアキレスホールド① | ⇨↘ | × | | |
| S.T.F | ①中 | | 9フレーム | |
| スコーピオンデスロック | ①中 | | 9フレーム | キングダメージ10 |
| インディアンデスロック② | ①中 | | 9フレーム | |
| ロメロスペシャル | ②中 | × | | |
| ワンダフルメキシカンコンボ | （下記の5つの技の総称をワンダフルメキシカンコンボと呼ぶ） | | | |
| リバースアームクラッチスラム① | ⇨ | × | | |
| リバースアームクラッチスラム①' | ⇨↘ | × | | |
| バックドロップ② | ①or①'中 | ①, ①' | 1フレーム | |
| ジャーマンスープレックス③ | ②中 | ①, ①' | 2フレーム | |
| パワーボム④ | ③中 | × | | |
| ジャイアントスイング | ④中 | ①, ①' | 1フレーム | |
| （キング） | | | | |
| 膝地獄 | （下記の4つの技の総称を膝地獄と呼ぶ） | | | |
| 正面右膝蹴り① | ⇨⇩↘ | × | | |
| 首投げ | ①中 | × | | |
| 左横膝蹴り② | ①中 | × | | |
| 左横膝蹴り②' | ①中 | × | | |
| 回し右膝蹴り③ | ②or②'中 | ②, ②' | | |
| 真空飛び膝蹴り | ③中 | × | | |
| （ブルース） | | | | |



特定の状況からチャンスを広げろ

# ニーナ対戦攻略

抱え込み肘打ち、カニ挟みなど
起き上がり蹴りの当たらない場面を知ろう。

担当：がっちん

今回はニーナの対戦攻略の一環として、投げた後の特殊な状態をさらに有利に展開する方法を考えてみよう。参考にしてくれ。

もちろん、ニーナ使いのプレイヤーはうまく利用し、逆にニーナと対戦した場合はこのような状況もあるのだと頭に入れておいてほしい。知らないとマジでハマるので注意しておこう。

また次のページでは、空中コンボのフォローの仕方や追い打ちとして使用するニールキックの趣旨とそれを対応された場合のさらなる対応策を考えていこう。

どちらも、対戦を行う上ではやや局地的な場面となるが、少しでも対戦を有利に進めるには、こういった細かい情報をかき集めていく必要はあるはずだ。うまく利用してくれ。

## 抱え込み肘打ちからの変化

ニーナが抱え込み肘打ちを決めたあとに、その場起き上がり蹴りを出すプレイヤーはすでにいなくなった（蹴りが当たらないため）。だが、ちょっとした変化をつけることで、相手の起き上がり蹴りを誘うこともできる。



ニーナは積極的に抱え込み肘打ちを狙っていこう。



その場にいても良いが跳び越すと効果的。



レバーのみでニーナが振り向くとこの状態になる。



その場で中段蹴りを出しても相手には当たらない。



横転下段蹴りの場合、その場にニーナがいると届く。



横転中段蹴りもその場にニーナがいると届いてしまう。



その場下段蹴りもニーナが振り向いただけなら当たらない。



振り向いたあとに少し退がるだけで蹴りは当たらなくなる。



退がる距離は間違わなければ、中・下段を問わず当たらない。

やり方はその場からハンティングキックコンボの一発目だけを出し、相手を跳び越してレバーで振り向くだけ。じつは最初の状態から何ら変わってはいないが、ニーナの動きに惑わされて起き上がり蹴りを出したくなるというもの。

これに相手が引っかかれば大チャンスとなる。もう一度投げてもいいし、背後投げを決めることもできる。安定したいのであれば、右アッパーで浮かせたり、10連コンボだろう。

なお、相手が横転した場合は間合いを詰めて右アッパーを重ねるか、わずかに退がれば蹴りをスカすことができる。右アッパーは横転を見てからでも十分に間に合うのでチャレンジしてみよう。スカす場合はレバーでわずかに退がる程度で良い。

## カニ挟み後の攻防

関節技のカニ挟み後の状態でも、さまざまな状況が生まれるのでしっかりと覚えておく必要があるだろう。

ただし、こちらは抱え込み肘打ちで行ったように小ジャンプで相手を跳び越すのではなく、その場からで考えてある。

まず、回転アキレス腱固へ移行した場合は、かならず相手がうつ伏せ状態になることに着目してほしい。

そう、うつ伏せ状態になると、その場で起き上がるか、中段蹴りもしくは下段蹴りを出すかしか相手に選択権はないのである。このことにより、攻める側は相手の行動に対応しやすく大きなチャンスとなる。ただし、レイ以外。

ということで、注意する起き上がり蹴りは、その場の中段蹴りと下段蹴りのみ。だが、どちらの蹴りもニーナが動かなければ当たらない。



回転アキレス腱固を決めたあとはうつ伏せ状態にできる。



すると相手の蹴り起きはその場のみ、しかも当たらない。

お次は膝十字固に移行した場合を考えてみよう。この場合は難しく考えずに難なく起き上がり蹴りをかわすことができる。

その方法とは、ニーナがわずかに後ろに退がるだけ。この距離は抱え込み肘打ちの相手が横転した場合と同じ距離に当たる。細かく言うと、靴2つ分ほどの距離となる。

バックステップで大きくかわしすぎると相手に警戒されるので最小限の動きにしよう。

また、カニ挟みが1段階で止まってしまった場合は抱え込み肘打ち後の状態と同じということも覚えておこう。



膝十字固のあとはノーマル状態であるが…、



わずかに退がるだけで蹴りは当たらなくなる。



横転を含めた中・下段蹴りが当たらない。

## さまざま状況でしっかりとした型をつくる

これまでは、起き上がり蹴りの当たらない状況を中心に解説してきたが、今度は追い打ちにニールキックを使用する場合で考えてみよう。

よく空中コンボでパンチ↓ディバインキャノンコンボ↓ニールキックというのを見かけるが、このニールキックはきちんと起き上がれば正確には入らない。

よける手段としてベストなのは横転でかわすこと。だが、実際にはそれなりの連射力が必要とされているので、あきらめてしまうのだろう。

よって、その場起きでガードするのが一般的だろう。これを利用すればほとんどのニールキックはかわせるようになるはずだ。



追い打ちのニールキックをガードされたら双掌破を使おう。

そこでニーナ側のさらなる対抗手段がある、起き上がってガードする相手だからといってあきらめる必要はない。

そのタイミングで相手が動くのであれば、双掌破を単純に重ねるだけでクリーンヒットさせられるのだ。要はニールキックと双掌破に2択攻撃に持っていけるということになる。

まず、どんな相手でもニールキックを試す価値はある。上級者といえども、あえて様子を探っているかもしれないからだ。そこで、ガードされ



空中コンボが終了。このあと確定の追い打ちがないとしても…、

たら初めて双掌破に切り替える。これでかなりのプレッシャーを与えられるはずだ。

## 起き上がりは急いで近づけ

これはとくに、空中コンボ失敗のときに有効。その状況はさまざまなので一概にすべてとはいえないが、急いで近づき右アッパーを重ねると良いタイミングのときが多い。

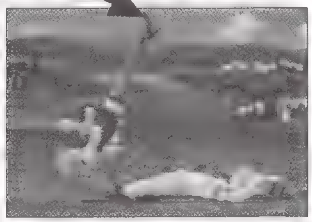
しかも相手は空中コンボの失敗をチャンスと思い込み、急いで蹴り起きしようとするのでなおさら効果的だ。



起き攻めで例外のレイ・ウーロン。うかつな攻めは返される。



起き上がってガードしてくる相手には双掌破を重ねていこう。



ニールキックを試してみる。入るのならそれでOK。

また、右アッパーを重ねようとしたが相手がまだ起き上がらずに空振りするときがあるだろう。このようなときでもすぐにしゃがみパンチを出したりして起き上がり蹴りをつぶす努力をしてみよう。

相手は、ダメージだけを抜いておきアッパーの空振りに反応して蹴りを出してくるかもしれない。だが、タイミング次第ではその蹴りをつぶすことが可能である。フローズンキックでも良いが、横転蹴りを出されるとガードできない。読み合いだね。

以上が起き上がり攻めに関する特定の状況と簡単な置きアッパーの使い方とそのフォロー。とくに特定の状況で蹴り起きが当たらないときの前転と後転は触れなかったが、離れていく場合はシットスピン&ハイキック、近づいてきた場合は冷静にしゃがみパンチで止めておこう。これはどの状況でも同じなので覚えておこう。

# 100%を狙え！
# 攻略パート2

## AREA 2.CLOUD





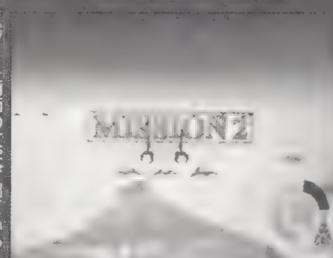

**エリア2は空中のみの敵機だけ！ならやさしくなる？　いやいやそんなことはない！しっかり出現を覚えていかないと100%は難しいぞ！**

担当：ずるずる

## AREA 2




## CLOUD



スタート画面の文字が出ている中、9機が後方から出現する。



離れて超音速偵察機が1機、上を通過して前へ。バルカンで！



思いきりラインを右へ変え、次の6機編隊を待つ。

### エリア2「CLOUD」ステージ64機で100%！

「100%、50万点ボーナスを狙え」の2回目は、空中のみの展開のエリア2だ。

ここのHIT数は、ボスを含めて64機である。この64機という数、多いように思える人、そうです。この数、このゲーム中でもかなり多い！

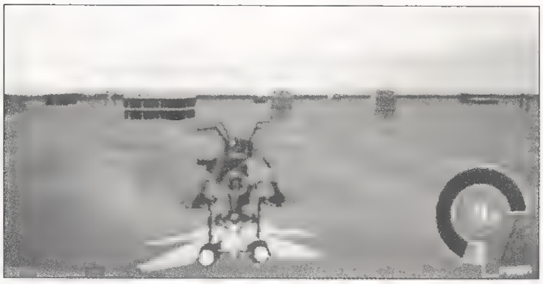
そんな面がいきなりエリア2にきてしまうのだから、やるほうも気合を入れねば！

それではスタートだ！

スタートすると(同時進行)後ろから9機出現！右へ左へ上へ動いてすべてロック！



### 「ドラケン」を探せ！ヒント2 砂漠ステージにいる！



いよいよ締め切りが近くなってきたが、もう「ドラケン」は見つかったかな？今回のヒントその2が最後のヒントとなる。ズバリ「ドラケン」は6エリアの砂漠ステージにいる！探せーっ！見つけた人は、どういうところで出てくるのか（例えば地形がこう、あの敵機が出たあとなど）詳しく書いて下記へ送ろう！

**〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル3F**
**新声社ゲーメスト編集部 「ドラケン」を探せ!!係**

正解者の中から抽選でテレカ、ポスター、チラシが当たるぞ！
締め切りは2月5日必着だ！



スタートと同時に9機が出現。右、左とカーソルを振るぞ！

追わずにカーソルを思いきり振るとロックしやすいぞ。

残り3機がまだ緑色（ガンガンミサイル撃っている最中）のとき、後ろから1機登場。

超音速偵察機が現れる！これをバルカンで落とす！

HIT数「9」を確認しつつ、10機目の偵察機をバルカンで。

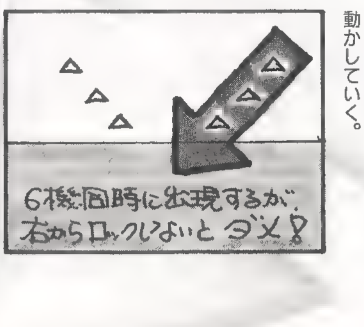


次の6機が出現する前に、ボーナスキャラが正面に出るようラインを移動（思いきり右へ飛ぶ）させておく。

逆八の字形で編隊が出現する。この前に右へ移動をしておく。

逆八の字型で6機が出現。

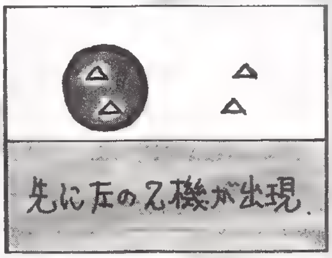
これを右からロックしていく。ミサイルを撃たせないために、速く正確にカーソルを動かしていく。



# 地獄の果てまで駆け抜けろ！
# 不死身の力で攻略サバイバル！

次の4機は雲の中からロックしていく。そのため、非常に発見しにくいが、それは出所を覚えることで対応する。

先に左、後に右に出るぞ。




4機を落とすとミサイルがくることがある。これをよけるため大きく動きながら、次の敵機、後方からの4機をバルカンで落としていく。



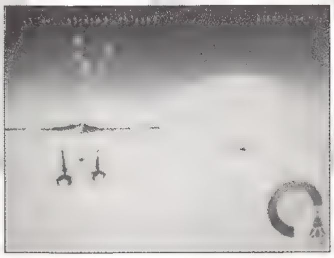
目前に後方から4機が出現。弾をバラまく感じで2機は墜とす。

この編隊は、バラバラに出現するので、狙って撃つのではなく、バラまく感じで撃ち、そこで2機、残りを狙って落とす。ミサイルでもOK。

このとき、1機残ることがある。こういうときはあわてず、それを追わず、次の下後ろから出現する3機をロックしてから落としにいくようにしよう。

残りの1機に時間をかけてしまうと、左から出現する全翼機の攻撃を受けるので注意。

その全翼機だが、出現と同時に撃ってくるので、下降して待ち、下からバルカンで狙う。速攻で壊す。確実にボーナスキャラを撃ちたいのであれば、ロックしてガンガンミサイルを撃ち込んでいこう。

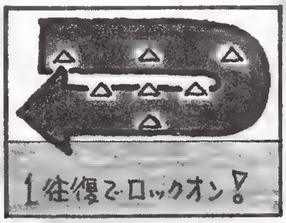


左から全翼機が出現。下降しておいてから撃ちにいく。

翼竜はバルカンを撃ちっぱなしにしておけば壊せる。

すぐ右からまた全翼機が出現してくるので、少し下降して待ち、バルカンで壊す。

しっかり狙わないと敵のバルカンが当たるので注意。







後半に入ると、大編隊との空中戦に入る。

まず1つ目は、7機編隊。図のようにしてカーソルを動かし、できるだけ早くロックし、反撃を抑える。

次の8機編隊は、菱形なため、しっかりレバーをコントロールし、1周でロックできる（できるだけ早く）ようにしよう。

大編隊のあとは、横へ飛んでいく編隊が相手。

1つ目は、右から左へ3機。ここで注意したいのは、上のほうの敵機が先を飛んでいるので、上からロックすること、そして次の左から右への3機は、下からロックすることを忘れないようにする。

出現場所を完璧に覚える。

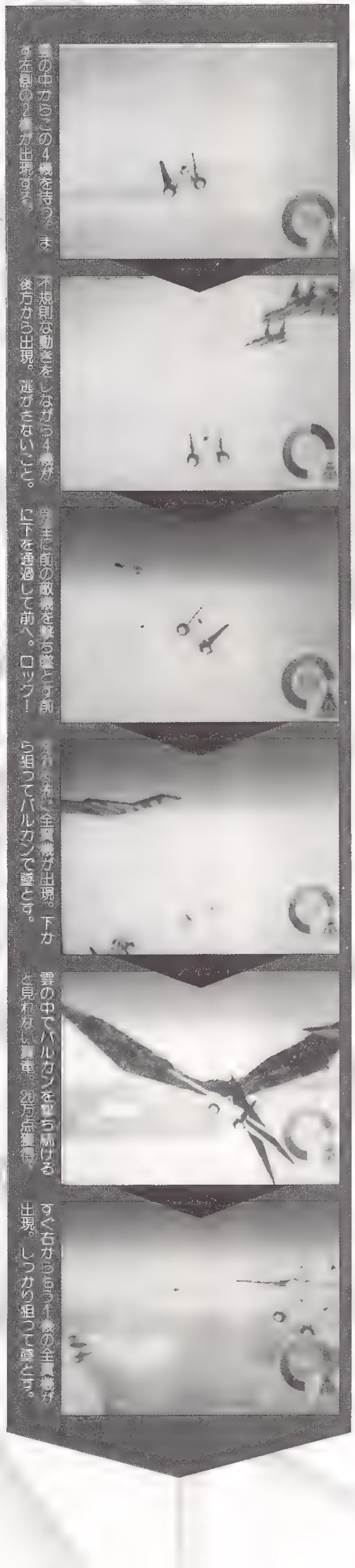
次はX字に出てくる5機編隊だ。

できるだけ早くロックオンしたほうが、そりゃあもちろんいいので、ひと筆書きをするような感じでグルッと一気にロックオンしていこう。

これは確実にできるようにしたい。

なぜなら、速攻でロックオンしてもミサイルで撃たれることがあるからだ。

止まらずに、一気にロックオンして撃ち落とそう。



雲の中からこの4機を待つ。まず左側の2機が出現する。

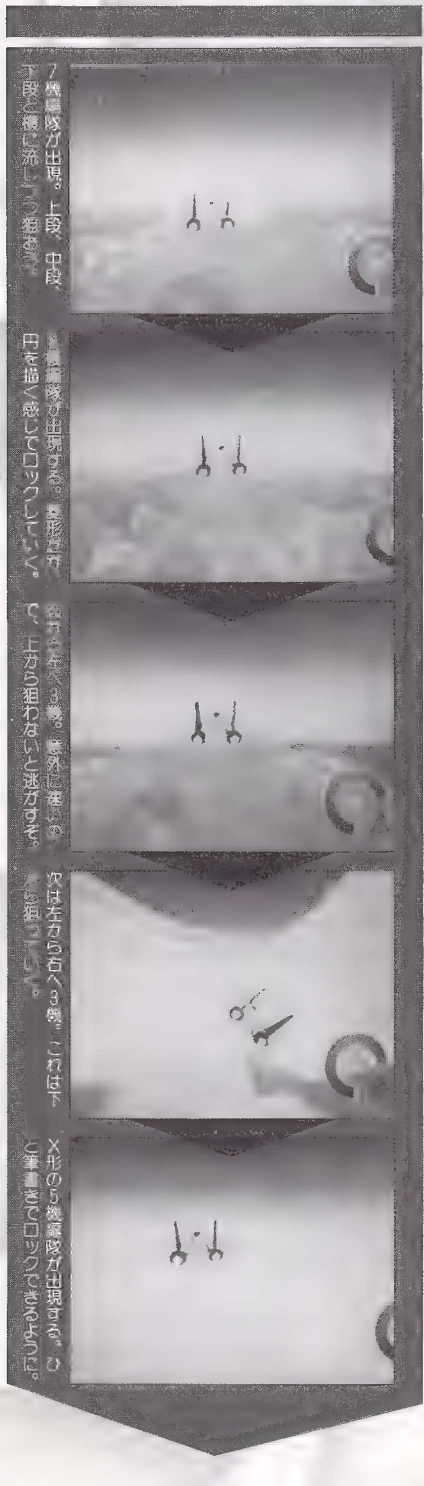
不規則な動きをしながら4機が後方から出現。逃がさないこと。

手前に前の敵機を撃ち墜とす前に下を通過して前へ。ロック!

次は全翼機が出現。下から狙ってバルカンで墜とす。

雲の中でバルカンを撃ち続けると見えない翼竜。20万点獲得。

すぐ右からもう1機の全翼機が出現。しっかり狙って墜とす。



7機編隊が出現。上段、中段、下段と横に流しつつ狙おう。

8機編隊が出現する。菱形なので円を描く感じでロックしていく。

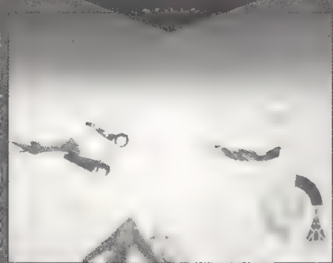
右から左へ3機。意外に速いので、上から狙わないと逃がすぞ。

次は左から右へ3機。これは下から狙っていく。

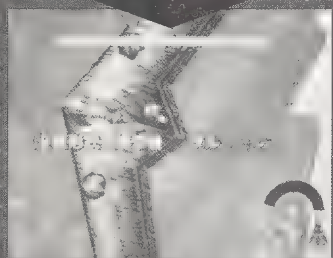
X形の5機編隊が出現する。ひと筆書きでロックできるように。



4機編隊が出現。左右の間が離れているので、どちらかに寄る



3機に見えるが、4機いる編隊が下から出現。ロックせず



そしてボスへ。キャンセルして速攻で砲台をぶっ壊していこう。

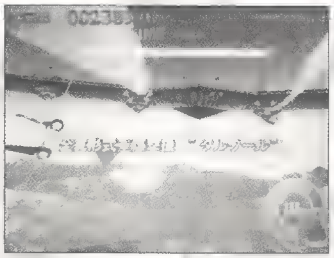
台形の4機は、4機同時に出現。落ち着いて1機ずつスムーズにロックしよう。
すぐ下を通って前へ4機が(3機に見える)出現。



ドーンと下を通過して4機が前へ。バルカンで2機ほど墜とす。
下を向いておくと、2、3機をバルカンで落とせたりする。残りをロックし、落としたらボスへ。ここで63機!

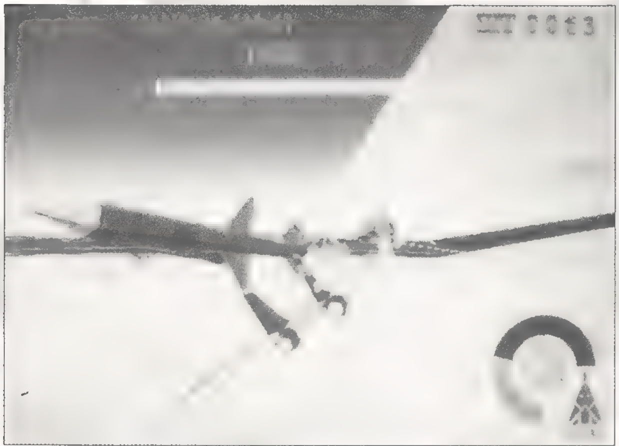


全翼型の「タルワール」がエリア2のボスだ。
このボスを倒すためには、まず翼の上下にある10基の砲台を壊すことから。これを壊したあと翼上部が開き、ミサイルもしくはレーザーの攻撃をしてくる。このときの発射口が弱点。バルカン&ミサイルでダメージを与えよう。
少しでも有利な展開にするため、ボスのデモシーンに入った瞬間、スタートボタンを押してキャンセルし、制限タイムと、相手の攻撃が始まる前に、砲台をどんどんロックして壊していこう。
理想は、砲台に弾を撃たせないこと。



デモシーンに入ったらスタートボタンを押し、キャンセル。

攻撃してこない間に砲台を壊す。
あとはじっくり攻撃しよう。



# ノーマルモード 夢の3分16秒台へ!いくぜ! サターン版もこれでOK!

# セガラリー・チャンピオンシップ

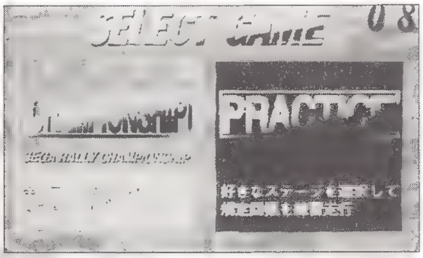
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

昨年末にサターン版が発売!
みんなバリバリやってるかな?
そんな君にゲーメストが
どこよりもハイレベルな攻略を
お届けしよう!
役に立つこと間違いなし!


AM R&D DEPT. ♯3

教官:HAB
生徒:ラリ〜〜〜スト　ずるずる
協力:大久保ドライブゲーム研究会

## ノーマルモード完結編!「チャンピオンシップ」



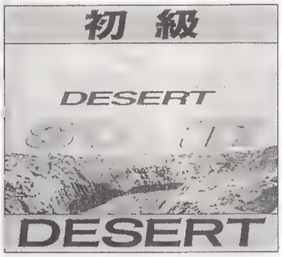

セガラリー・チャンピオンシップも発売されてから1年以上経過したが、つい1カ月前、サターン版が発売されたことで、このゲームを見直した人も多いのではないかと思う(気付くのが遅〜い!)。

前回までの攻略の流れを見ると、今回はエキストラステージ(エキスパートモード)なのだが、ここで1つサターン版をやっている人にも非常に役に立つ攻略を総まとめしてやってみたい。その内容は「ノーマルモード、3分16秒台への道」である。

基本的にアーケード版を攻略しているので(当たり前!)サターン版をプレイしている人は、参考という感じで見てもらって、自分の走りに役立てていくといいだろう。

ということで、今回は、ノーマルモードで、チャンピオンシップモード(初級、中級、上級の3コース)を究極の攻略として、タイムアップをする上で重要になるところをピックアップしながら進めていきたい。

## スタート




スタートで重要になってくるのはシフトアップ。

シグナルが青になったらアクセル全開で、1速でスタート。針がレッドゾーンから出た直後に2速へ。

3速以降のシフトアップは、針が7000回転になったところで行う。

あとは次の右カーブのインに少しずつ寄っていくようにしていく。

## S字からC.P.(チェックポイント)まで

最初の右カーブ、次のS字カーブ(左、右)は、それほどきつくないので、しっかりインを走るようにする。失敗すると百分の数秒ずつタイムロスをしていくぞ。

S字カーブを抜け、コースの左側いっぱいまで寄ったら、次の右カーブのインに向け、ハンドルを切り、1つ目のジャンプ、そして2つ目のジャンプをする。このとき、ハンドルは真っすぐにしておく。そうすると、スピードが230km/hに達することが!

そして右カーブのインへ。インの盛り上がり部分にのりながら抜けていくのだが、このとき、できるだけハンドルは切らないようにする。

右カーブを抜けたらアウトへ真っすぐ走り、左へ寄る。

## 複合コーナー

さてタイムアップのポイントとなるところへ!

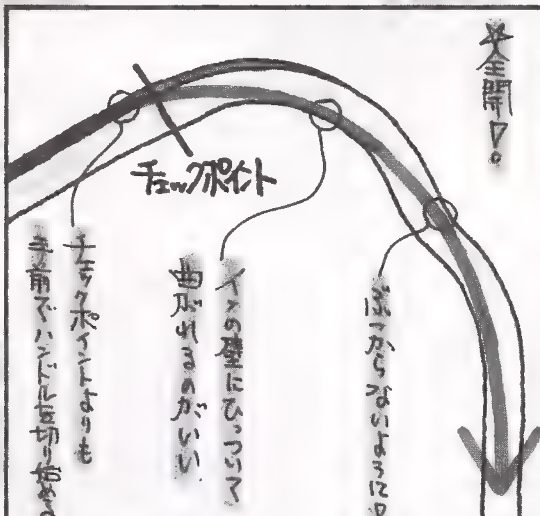
まず進入だが、いっぱいまで左に寄ったところを走り、チェックポイントの少し手前からハンドルを切り始め、この進入を開始。

ハンドルを切り始めたら、タイヤが滑り出さないように気をつけながら大きな弧を作るようにしていく。このときのアクセルは全開のまま。スピードの調整は、ハンドルの切り角で決まる。浅く切るとスピードは落ちないが曲がり切れない。逆に切りすぎるとスピードが落ちる、滑り出すなどの不具合が出てくる。

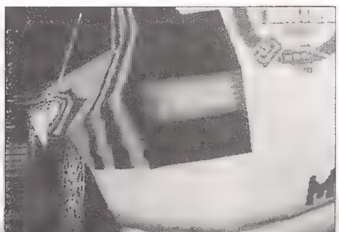
ここはハンドルの操作のみで、ライン、そしてスピードの調整をしていく。

ここで怖いのは、あの凸。ここにぶつからないようにラインを作って走りたい。

ぶつからないところまでふくらみ、そこから最後の右カーブのミドルによりインへ。




## 三連ジャンプからヘアピンまで



ジャンプに入る前に、ずっと先の右カーブのインにラインを合わせておく。あとは真っすぐ走るのみ。理想は、ジャンプしたとき、車がすぐ下を向くのがいい。

右カーブをそのまま抜けたらすぐ左のインへ。そこを抜けたらラインをミドルまでふくらませ、次の左、右のシケインの進入に備える。

1つ目左のインの壁に張り付くぐらいまでインに寄り、抜けたらヘアピンまで左側のバンク状のところを走る。




## ヘアピン

一番左、バンク状のところを走ってヘアピンへ。

初級コースのもう1つのタイムアップのポイントがここだ。できるだけ高いスピードで走り抜けるようにする。

さてその進入だが。図を見てもわかると思うが、できるだけ奥までバンクを走る。そこからヘアピンのインへ切り込んでいく。

バンクから降り、インへ。インへ入っていく途中、4速から3速へシフトダウンする。

そのシフトダウンのタイミングは、できるだけ遅らせるようにする。あとはきっちりインをキープする。

このときのスピードコントロールは、ハンドルを切ることで起こる減速で行う。ということは、そう、全開のままということ（3速へシフトダウンする点はあるが）。

ラインの作り方は図の通り。注意するのは抜け方。ハンドルをあまり切らず（戻していく中で）図のラインのようにふくらめるようにする。

そしてゴールへ。



## 初級コースのタイムは？

さて3分16秒を狙う中でその1つ目のコースとなる初級、どれだけのタイムを出すか。そのタイムは…55秒20を切れるぐらい！

どのコースも安定して走ることを前提としてこのタイムを設定している。このタイムよりも速く走れることができればタイムの貯金ができるというもの。少しのミスも許されないぞ！




## スタート

スタートに関しては初級コースと同じでいいだろう。

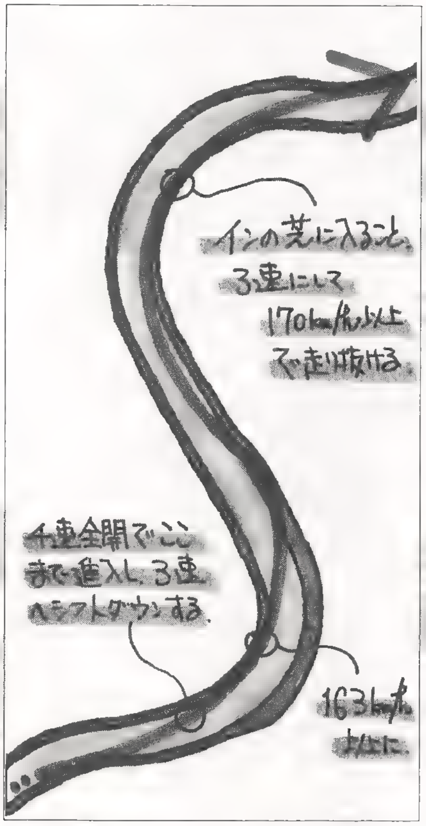
だが気を緩めることはできない。ミスをすると…百分の数秒！損をするぞ！

## 右大カーブまで

スタートしてしばらく直進してロング右カーブへ。

うねったコースを真っすぐ走り抜けてきたら、イン寄りから進入する。右側のダート（芝）に入っていく。

インに入り、右カーブに入ったらインギリギリをずっと走っていく。右カーブが終わるころ、アウトへふくらんでいく。どこまでふくらむかというと、外側にある芝に車が全部のってしまうまで。できるだけ大きな弧で走ろう。




## 逆S字カーブ

長い右カーブを抜け、芝までふくらんだところから逆S字カーブの進入が始まる。

その進入のタイミングはやや遅め。芝に車がのっているところから一気にインへ切り込んでいく。このとき、できるだけ大きなライン弧を作るようする。

右へハンドルを切り、右の芝に入り、インギリギリまで攻めて走る。このときのスピードは、193km/h以上が望ましい。

きつい右カーブを抜けると次は緩い左カーブへ。

193km/h以上をキープしつつ右から左へ切り返していく。左カーブは緩いため、勢い余って切りすぎることに気をつけたい。ビシッとインにへばりつけるようにしよう。

## トンネル

トンネルに入って注意する点は左カーブ。ここをいかに高いスピードで走り抜けるかが勝負となる。

高いスピードを得るために何をするのか。方法は1つ、大きな弧を作ること。

できるだけ右側から進入すること、コース幅を最大幅に使うことがその第一歩となる。

これができればあとは目標の設定。この左カーブを200km/h以上で走り抜けるのだ！

問題はその抜け方。あまりアウトに出ないようにし、出口までの直線をキープする。

## S字カーブ

中級コースでタイムアップできるポイントの1つがこのS字カーブだ。

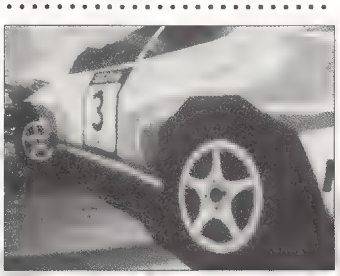
ラインは図のようになる。

それを見て覚えてほしいのがどこまで4速で（全開！）走るのか、どこまでふくらむのか、そして切り返すポイントがどこなのかをチェックしていこう。

トンネルを出たら1つ目の左カーブの進入準備へ。

ハンドルを切る前に3速にすること。それからハンドルを切り始め、インに入る前に全開のまま3速へシフトダウンする。この区間のスピードは163km/h以上にする。

アウトまでふくらんだら即切り返しに入り、ラインをミドルまで戻し、次の右カーブへ進入していく。



この右カーブで注意する点は、必ずインの芝に入ること。全開のまま再度3速に落とし、170km/h以上でここを走り抜けていく。

## ヘアピン

タイムアップのポイントになる2つ目がこのヘアピンだ。チェックポイントを過ぎたら進入を開始するのだが、そのラインはアウト側からとなる。この理由は、ヘアピン出口で、アウト側にある芝までふくらまないためだ。

ラインは図のような感じ。

アウトから進入し、インを通り、芝に出ない、オンロード上のアウト側までふくらむ。

さてここのスピードだが、進入して抜けるまでアクセルは全開のままだ。

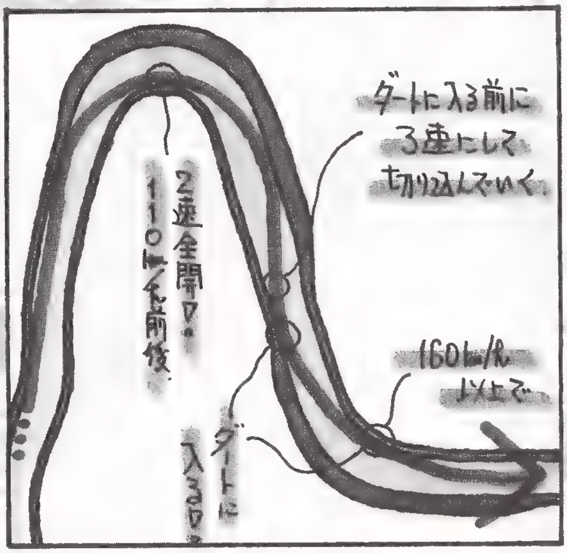
その中で減速をどう行うかというと、急激な切り込みによるものと、4速から2速へ一気にシフトダウンするものの2つでする。

切り込むタイミングは、図を見た通りのものになり、4速から2速へ落としたあとに行う。

このヘアピンの通過スピードは、110km/h前後としたい。

ヘアピンを抜け、芝までふくらまないようにしたら、すぐラインをアウト（次の左カ

# 地獄の果てまで駆け抜けろ！ 不死身の力で攻略サバイバル！




ーブの、右側へ）側へ変えていく。

右側いっぱいまで寄る前（オンロード上）に3速へシフトアップできる。

## 左急カーブ

ここも重要なポイント！ラインを変え、右側いっぱいまで寄る。アウト側のダートに車が入る前に3速へシフトアップするが、その直後、ハンドルを左へ切り込む。そのタイミングで切り込めると、しっかりインをキープすることができる。

図を見ると、その抜け口はミドル。これを忘れないようにしよう。

ここの通過スピードは、160㎞/h以上。

## 2連ジャンプからゴールまで

左急カーブを抜けたらミドルから右カーブのインへ。インの芝に強引に入り、先が見えたところで4速へ。2連ジャンプをここで飛ぶが、1つ目は直進しながら飛び、次の2つ目のとき、その先にある右、左のシケインのインに合わせる。

できるだけ直線的に走り抜けたらミドルを走り、複合カーブへ。

ここのカーブは、1つのライン弧で走り抜ける。

ここで注意するのはそのふくらみ方。前半でインに入ろうとすると後半きつく（インに入りすぎる）なる。それに気をつけあとはゴールへ直進していく。

## 中級コースのタイムは？

チャンピオンシップを走る上で、一番タイムが縮まりにくく、安定しにくいのがここ。

ここで安定させられれば、3分17秒、そして16秒台へ入ることが可能となってくる。

さて、ここ中級コースの目標となるタイムだが、1分14秒60を切るぐらいのもの！

14秒後半で安定させられればリカバリーもできるかも。




## スタート

もう何も説明することはないと思うが、やはりここでも気を抜くことはできない。

初級、中級とビシッと走れてきているときほど緊張するスタートはない。

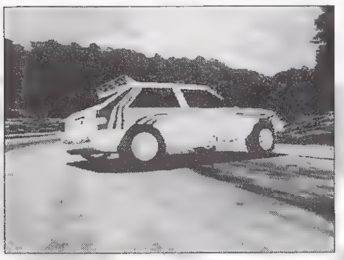
スタートし、シフトアップし、そして左カーブへ！

## 1つ目のC.P.（チェックポイント）まで

スタートして最初のチェックポイントまではそれほど難しいカーブはない。だが、少しでも速く走るためにその中で微妙なコントロールが必要となってくる。

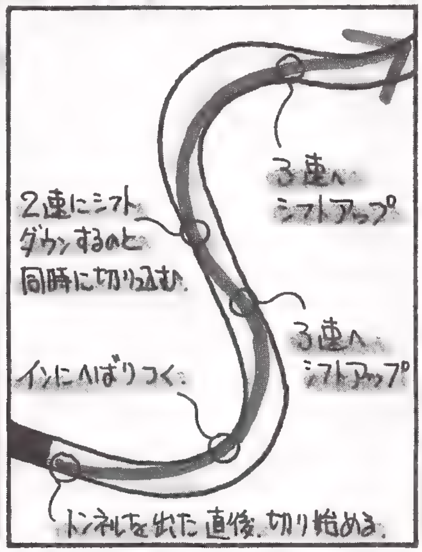
チェックポイントまでで気をつける点は、あまりハンドルを切らない中で、最短コースを走る。さらに加速しやすい、トップスピードを維持できるよう、直線的に走るということ。

すでに走り込んできている



人ならこのあたり、まず問題はないだろう。

あえて注意する点とすれば、S字カーブの切り返し。早めにすることで直線を長くする。




## S字カーブ

チェックポイントを抜け、トンネルへ。

トンネルを出た直後、アウト側から2速へ一気にシフトダウン、と同時にハンドルを左へ切っていく。

この急減速（アクセルは全開のまま！）とハンドルを切ることで車が横を向いていく。

アウトからだんだんインへ。インにへばりつくようにして1つ目の左カーブを抜けていく。そのときの通過スピードは128㎞/hが目標。

インを突いてアウトまでふくらんだらすぐラインを左へ。

このとき（右いっぱいまでふくらんだところ）3速へ。

ラインを変え、左いっぱいまで寄ったところで2速へシフトダウン、と同時に右に切り込んで、2つ目の右カーブのインへ入っていく。

しっかりインをキープしてアウトにふくらみ出したら3速へシフトアップし、緩い左カーブのインへ。

## ヘアピン

全コース中、最大の難所といえばやはりここのヘアピン。

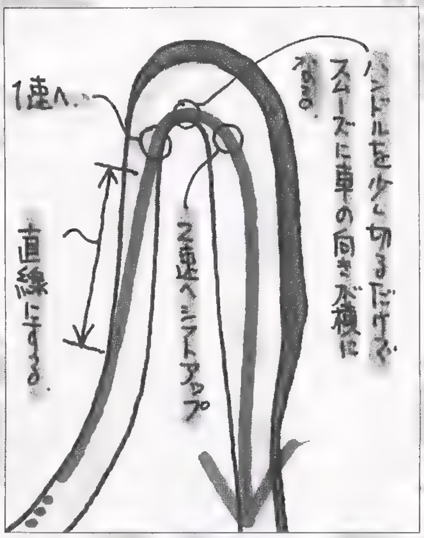
3分16秒台を狙う上でも非常に重要になってくる。

緩い左カーブを抜け、ヘアピンが見えてきたところで、1位になる。あまり感動がないのはちょっとやりすぎ？

左寄りからラインをミドルに移したところで進入開始。

一気に1速へ！その中でハンドルを少し右へ切ると…グググーッと車がインへ、そしてテールが回り、ヘアピンの出口へ脱出できる向きが作れる。

できるだけふくらまないようにし、抜けていく。




いかにここを成功させるか。失敗の原因を見ていくと、少しでも速く走ろうとするため、つい減速ポイントを奥にとってしまう。そのためクリッピングポイントが理想の位置よりもアウト、ふくらんだところになってしまう。ふくらむということは、長い距離を走ってしまうことになる。

少しでも速く、そして安定させるには、気持ちを抑えて早めに減速、操作できるようにし、調整できる時間を（リカバリー）作るようにしたい。

スピードは落ちても理想のラインに近いほうがいい。

## 左ミドルカーブ

ふくらまないようヘアピンを脱出してきたら次の左カーブの進入に備える。

左カーブの進入は、できるだけ右側から入るが、ここまでに3速、4速とシフトアップしていく。

進入は、4速のまま少し切り込んだところから始まり、インに少し向いたところで一気に2速へ落としていく。

長いカーブなため、我慢する感じでインをキープ、抜けるとき、3速へ。あまりアウトまでふくらまないこと。

## 村の中へ

緩いカーブが連続する村の中へ。

ここをできるだけ高いスピードで走るとなると、あまりハンドルは切らないようにして、インギリギリを攻めていく。

橋を渡る前の左、右、左は、1つのカーブ（左への）として考えて走り抜ける。

橋に出るとき、ラインはミドルまでふくらむ。そこから次の左のインへ。寄るのが難しいので強めに切り込むこと。

次の左、左も早め、強めに切ることでしっかりインを走れるようにする。

## 村の出口から右急カーブまで

右急カーブの手前の左カーブを、ミドル＝イン＝インで抜けて、すぐアウトから進入できるようにする。

アウトから切り込むのだが、ここは2速に（全開のまま）してから切り込む形をとる。

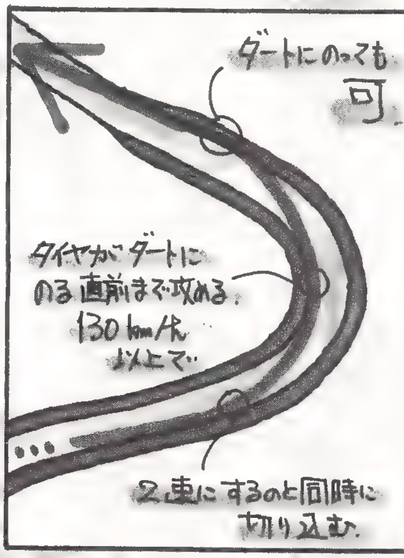
イン側のダート（バンク状のところ）にのらないように気をつけ、しっかりインをキープしながら走る。

このときの通過スピードは130km／h以上が目標。

インを通ってアウトへ加速するためにふくらんでいくが、



ここで注意したいのが、アウト側のダート（バンク状のところ）にのらないこと。のらないようがんばって走り、ギリギリまでふくらんだところで3速、そして4速へとシフトアップしていく。




## 左急カーブからゴールまで

オンロード上を左から右へ走り、次の左急カーブへ。

上級コースのタイムアップで重要なところの2つ目へ。

ダートにのらないよう右寄りをキープしながら進入の準備へ。そこから一気に2速へ（全開のまま）と同時にハンドルを切り込み、インへ。

車が横を向き始め、インに寄っていくが、イン側のダートにのらないよう気をつけ、130km／h以上をキープしながら走る。

よりタイムアップを目指すためには、ここのイン、ダートにタイヤがのる直前まで攻めていく。

カーブを抜けていくとき、すでに車の向きが、その先、直線を走れるようにしたい。

加速させるためアウトにふくらんでいくが、このときダートにのっても可。あとは緩い左のインを突いてゴールへ。

## 上級コースのタイムは?

これだけ難しい上級コースをどれだけのタイムで走れれば3分17秒が切れるのか。

その気になるタイムは、1分7秒20！これを切れるぐらいのものがほしい。

7秒の前半が常に出るようになってくると3分17秒の壁が見えてくる。あとはどれだけミスを抑えて、攻めていけるかだろう。

超緊張するはず！

## 狙うトータルタイムは3分17秒を切ること！

3つのコースを走ることで争うのがチャンピオンシップ。

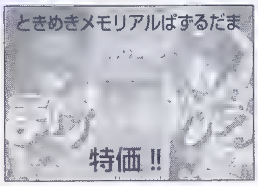
そのトータルタイムで3分17秒を切ろうっていうのだからね。どこかのコースが失敗してしまうと、そのリカバリーをするのはかなりつらい。

各コースに設定した目標タイムは、3分17秒を切るためのボーダータイム。これよりも速く走れる中で安定した走りが要求される。

ふう、何はともあれ練習あるのみ！あとは3コースとも成功させること。うっわ〜これって運のみ?それとも実力?やるしかないよね！


電話でフリーマーケット
中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等売ります買います。
家の電話から使えます
嵐のような大人気!
ルールを守って楽しく使って下さい。
今月の強化募集メッセージ 全部!!
利用方法
利用者
03-5680-6816
サービスモード
3#を押す
メッセージを聞く時は
メッセージを録音する時は
メッセージを聞きたいBOXの番号と#を押す。
※それからもう一度BOX IDの番号と#を押す。
録音したいBOXの番号と#を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。
メッセージを聞く時は7#と押す
メッセージを録音する時は3#と押す
お約束4ヶ条
●取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
●売りたい物は箱や説付か詳しく入れて下さいネ（タイトル名もね）。
●売りたい人は商品と連絡先（電話番号と電話が取れる時間を必ず入れてください。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです）。
●相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。
03-5680-6816
24時間リアルタイム使えます
※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。
電話が込み合ってつながりにくい場合は0990-5-02446の方にかけて下さい
0019# 家庭用ゲームソフト売ります、買います。（関東、東京、千葉、神奈川、埼玉、他エリア）
0020# 家庭用ゲームソフト売ります、買います。（関西近辺OK！大阪、名古屋、他OKです）
0021# ネオジオ、サターン、プレイステーション、3DO、売ります、買います。
0023# アーケード基板、全般、売ります買います。（関東エリア、周辺OKです）
0024# アーケード基板、全般、売ります買います。（関西エリア、周辺OKです）
0025# 裏技・裏コマンド・隠し技、教えてください、教えます。
0026# テーブル、アップライト、筐体、基板コントローラー、売ります、買います。
0027# ゲーセン友達募集、文通友達もOK！（関東エリア、周辺OKです）
0028# ゲーセン友達募集、文通友達もOK！（関西エリア、周辺もOKです）
0029# 同人誌友達募集、他売ります、買います。
0030# ゲームチーム、コスプレチーム、アニメ・マンガサークルを作りたい人へ。チーム員募集。
0031# 言いたい放題のコーナーです。
メッセージ大募集!!
24時間フル稼働リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね。
友達もたくさんできるよ！
東京ソフトバンクっていったい何なの？
この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人
買いたい人
東京イッシュバンクに電話をしてメニューを選び相手に連絡して個人売買をするしごくかんたん!!
登録24時間OK!
03-5680-6816
無料
売りたい人
中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等他、何でもOKです。
自動的に東京ソフトバンクのコンピュータに登録されます。
全国の情報が1万件近く登録されています。
中古ソフトや基板売りたし。
高く買います。
切手（未使用品）、収入印紙、ビール券、デパート券、テレホンカード（未使用品）
コミック、マンガ本、CD、アニメビデオ、じゃんじゃん買います。
段ボール箱に商品を入れて、トラック便かゆうパックで当社に送ってください。当社から現金書留か銀行振込で送金します。
※買入れ値に不満の場合は4日以内に解約可。
たくさん買います
〒125 東京都葛飾区青戸5-31-7-101A 日本ソフトチケットA係

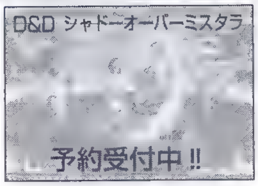
# 夢の基板が簡単ローン(3〜36回)でキミのお手元に!! バギマッ…もといアラマァ安いの君の心をベホマラー♥










**あ行**

| | |
|---|---|
| アルチメイトテニス | 7,000 |
| アグレス | 5,000 |
| アップンダウン | 32,000 |
| R-TYPE | 10,000 |
| アテナ | 28,000 |
| アルゴスの戦士 | 15,000 |
| アースジョーカー | 5,000 |
| R-TYPEⅡ | 14,000 |
| イーアルカンフー | 9,000 |
| イチダントアール | 7,000 |
| E・D・F | 5,000 |
| ウルトラマン倶楽部 | 3,000 |
| ヴァンガードⅡ | 22,000 |
| ウォーリアーブレード(H付) | 35,000 |
| ウルトラマン | 3,000 |
| ウルトラ闘魂伝説 | 5,000 |
| ウルトラ警備隊 | 特価 |
| F1グランプリ | 2,000 |
| SDガンダムサイコサラマンダー | 4,000 |
| SDガンダムネオバトリング | 4,000 |
| SDガンダム三国志 | 4,000 |
| S・R・D | 7,000 |
| エドワードランディ | 55,000 |
| エリア88 | TEL |
| S・A・R(P無) | 5,000 |
| 大相撲 | 7,000 |
| 大江戸ファイト(ノーマル) | 7,000 |

**か行**

| | |
|---|---|
| ガンバード | 25,000 |
| ガンフォース | 9,000 |
| 海底大戦争(基板欠け) | 15,000 |
| ガンフロンティア | 38,000 |
| カメレオン | 25,000 |
| ガイアポリス | 18,000 |
| キャメルトライ(P付) | 25,000 |
| ギャルズパニック2 | 8,000 |
| 強行突破(US) | 4,000 |
| キックスタート | 9,000 |
| 機動戦士ガンダムEX-REVUE | 10,000 |
| キングオブドラゴンズ | 9,000 |
| 銀河任侠伝 | 17,000 |
| Qバート | 40,000 |
| グラディウスⅡ | 30,000 |
| キャプテンコマンドー | 18,000 |
| 究極タイガー | 7,000 |
| ギャルズパニック | 7,000 |
| グランドストライカー | 5,000 |
| クレイジークライマー(US) | 20,000 |
| クイズクレヨンしんちゃん | 2,000 |
| クイズチャンネルクエスチョン | 2,000 |
| クレイジーコップ | 15,000 |
| クイズ殿様の野望2 | 7,000 |
| グリーンベレー | 8,000 |
| 空牙 | 15,000 |
| ザグレイトラグタイムショー | 28,000 |
| クロスブレイズ | 28,000 |
| クライムファイターズ | 7,000 |
| ゴールデンアックス | 6,000 |
| 恋のホットロック | 75,000 |
| 魂斗羅 | 7,000 |
| ゴークス(P無) | 2,000 |
| 豪血寺一族2 | 16,000 |

**さ行**

| | |
|---|---|
| ザインドスリーナ | 14,000 |
| ザクソン | 15,000 |
| サイバトラー | 14,000 |
| サーカスチャーリー | 9,000 |
| サンセットライダーズ | 18,000 |
| サンダーゾーン | 9,000 |
| サイオニクスオスカー | 13,000 |
| サンダークロス | 20,000 |
| サンダークロスⅡ | 25,000 |
| 疾風魔法大作戦 | 18,000 |
| 上海 | 3,000 |
| 四川省 | 3,000 |
| シンプソンズ | 13,000 |
| ジョイフルロード(H付) | 25,000 |
| シティコネクション | 35,000 |
| 少林寺への道 | 3,000 |
| シャドーフォース | 12,000 |
| ザ・Jリーグ1994 | 5,000 |
| ジオストーム | 20,000 |
| スーパーバレーボール | 1,000 |
| スーパーフォーミュラ | 1,500 |
| ずんずん教の野望 | 5,000 |
| 戦場の狼 | 9,000 |
| セルフィーナ | 9,000 |
| 戦国エース | 20,000 |

**た行**

| | |
|---|---|
| ターボフォース | 8,000 |
| タンクバスターズ | 9,000 |
| ダブルドリブル | 3,000 |
| タントアール | 4,000 |
| 大列車強盗 | 18,000 |
| XXミッション | 9,000 |
| 達人王 | 15,000 |
| ダークシール | 9,000 |
| ダークシールⅡ | 10,000 |
| チャンピオンレスラー | 2,000 |
| 超時迷宮レジオン | 9,000 |
| チャンピオンベースボール2 | 2,000 |
| テディボーイブルース | 29,000 |
| デスブレイド | 6,000 |
| D.D.クルー | 5,000 |
| 天地を喰らうⅡ | 17,000 |
| トップローラー | 3,000 |
| 牌砦 | 4,000 |
| 所さんのまーまーじゃん | 2,000 |
| 特殊部隊ジャッカル(US) | 9,000 |
| ドンキーコング3(US) | 12,000 |
| ドラゴンボールZ | 12,000 |
| ドラゴンボールZ2スーパーバトル | 25,000 |
| ドラゴン忍者 | 7,000 |
| 登竜門 | 5,000 |
| 虎への道 | 7,000 |
| ドラグーンマイト | 60,000 |

**な行**

| | |
|---|---|
| ナックルジョー | 12,000 |
| ナイツオブザラウンド | 12,000 |
| ナイトスラッシャーズ | 35,000 |
| ニュージーランドストーリー | 5,000 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 1,500 |
| ノストラダムス | 15,000 |

**は行**

| | |
|---|---|
| ハイパーオリンピック | 7,000 |
| バトルレーンVol.5 | 7,000 |
| バイオレンスファイト | 10,000 |
| バトルクロード | 8,000 |
| バルーンブラザース | 3,000 |
| パーフェクトソルジャー(基板欠け) | 11,000 |
| パーフェクトソルジャー | 18,000 |
| バブルボブル | 18,000 |
| パラメデス | 2,000 |
| バツグン | 28,000 |
| ハイパーフェイズワン(IBVer.) | 30,000 |
| パニッシャー | 23,000 |
| バーディトライ | 7,000 |
| バミューダトライアングル(P無) | 20,000 |
| バーニングライバル | 18,000 |
| パズニック | 5,000 |
| ヒットジアイス(1P) | 2,000 |
| ピンポンキング | 6,000 |
| B-ウイング | 25,000 |
| ピットファイター | 7,000 |
| 飛翔鮫 | 5,000 |
| ピットフォールⅡ | 28,000 |
| ファイナルファイト | 15,000 |
| プログレス | 9,000 |
| ブロックブロック(P無) | 2,000 |
| ファイナルブロー | 3,000 |
| ブラックドラゴン | 18,000 |
| ぷよぷよ通 | 25,000 |
| ブルファイター(アイスホッケー) | 8,000 |
| ブギーマナー | 35,000 |
| フィールドコンバット | 18,000 |
| 富士山バスター | 7,000 |

**ま行**

| | |
|---|---|
| マリオブラザーズ | 22,000 |
| マッスルボマー | 9,000 |
| マクロス | 13,000 |
| マクロスⅡ | 10,000 |
| 魔法警備隊ガンホーキ | 9,000 |
| Mr.Do!キャッスル | 12,000 |
| ミッドナイトレジスタンス(P無) | 3,000 |
| ムーンパトロール(US) | 7,000 |
| ムーンエイリアン | 23,000 |
| メガゾーン(US) | 5,000 |
| メイズオブフロット | 8,000 |
| モンスターランド | 18,000 |

**ら行**

| | |
|---|---|
| ラストミッション | 13,000 |
| 雷電Ⅱ | 40,000 |
| ライディングファイト | 35,000 |
| リターンオブザインベーダーズ | 12,000 |
| 陸・海・空 | 18,000 |
| レディバグ | 15,000 |
| レッスルウォー | 4,000 |
| レジオネア | 15,000 |
| ロックンロープ(US) | 10,000 |
| ロストタンプ(超カルト) | 9,000 |
| ロードランナー | 25,000 |
| ロードランナーⅢ | 18,000 |
| ロックマン・ザ・パワーバトル | 35,000 |
| ロボコップⅡ | 15,000 |

**わ行**

| | |
|---|---|
| ワールドウォー(P無) | 10,000 |
| ワールドカップ'94 | 5,000 |
| ワールドカップバレー'95 | 30,000 |
| わいわいジョッキーゲートイン | 15,000 |

**ナムコ**

| | |
|---|---|
| グレートスラッガーズ | 3,000 |
| ブラストオフ | 19,000 |
| コズモギャングザパズル | 3,000 |
| モトス | 40,000 |
| ゼビウス | 18,000 |
| ニューマンアスレチック | 8,000 |
| スーパーワールドスタジアム'93激闘版 | 10,000 |
| Vシュート | 4,000 |
| タンクフォース | 9,000 |
| ギャラガ | 15,000 |
| ベラボーマン(P付) | 75,000 |
| ディグダグ | 18,000 |
| スーパーワールドスタジアム'95 | TEL |
| アウトフォクシーズ | 35,000 |
| デンジャラスシード | 9,000 |
| フェリオス | 55,000 |

**麻雀**

| | |
|---|---|
| 麻雀クリニック | 3,000 |
| 麻雀放浪記 掟 | 3,000 |
| 麻雀レモンエンジェル | 7,000 |
| 七次元の妖精達 | 2,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅣ | 15,000 |
| 麻雀狂時代 | 2,000 |
| 麻雀女学園 | 2,000 |
| 個人教授 | 2,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅢ | 15,000 |
| ミラージュ妖獣麻雀伝 | 3,000 |
| プリンセスリーグ | 3,000 |
| スーパー㊙版 | 15,000 |
| ねらえ!トップスター | 3,000 |
| ぱにっくスタジアム | 3,000 |
| トリプルウォーズ | 3,000 |

**各社ロム・サブ**

| | |
|---|---|
| カイザーナックル | 1,000 |
| ハットトリックヒーロー'95 | 3,000 |
| スーチーパイⅡ | 3,000 |
| ダイノレックス | 5,000 |
| デッドコネクション | 3,000 |
| ばくばくアニマル | 2,000 |
| 極上パロディウス! | 5,000 |
| バブルシンフォニー | 5,000 |
| パズルボブル2 | 25,000 |
| ダライアス外伝 | 20,000 |

**カプコンCPシステムⅡ**

| | |
|---|---|
| CPシステムⅡマザーボード | 特価 |
| X-MEN(ロム) | 15,000 |
| スーパーストⅡ | 3,000 |
| スーパーストⅡX | 特価 |
| スーパーストⅡX(ロム) | 10,000 |
| ヴァンパイアハンター | 特価 |
| ヴァンパイアハンター(ロム) | 特価 |
| サイバーボッツ(ロム) | 特価 |
| パワードギア(ロム) | 特価 |
| ストリートファイターZERO | 特価 |
| ストリートファイターZERO(ロム) | 特価 |
| ダンジョンズ&ドラゴンズ(ロム) | 特価 |
| マーヴルスーパーヒーローズ | 特価 |
| マーヴルスーパーヒーローズ(ロム) | 特価 |
| エイリアンVSプレデター(ロム) | 特価 |

**業務用NEO GEO**

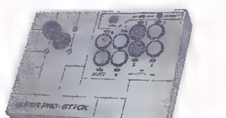
| | |
|---|---|
| ネオジオ1本用本体 | 18,000 |
| リアルバウト餓狼伝説 | 特価 |
| ダブルドラゴン | 6,000 |
| フライングパワーディスク | 3,000 |
| 龍虎の拳 | 500 |
| 餓狼伝説2 | 500 |
| 得点王 | 500 |
| ベースボールスターズ | 1,000 |
| ロボアーミー | 1,000 |
| ミューティションネイション | 500 |
| サムライスピリッツ | 500 |
| 得点王2 | 1,000 |
| サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | 25,000 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | 4,000 |
| 餓狼伝説3 | 4,000 |
| ザキングオブファイターズ'94 | 5,000 |
| 風雲黙示録 | 4,000 |
| ワールドヒーローズ | 500 |
| ぐるりん | 2,000 |
| ジョイジョイキッド | 2,000 |
| 餓狼伝説 | 500 |
| 餓狼伝説スペシャル | 1,000 |
| サイバーリップ | 500 |
| スーパースパイ | 500 |
| ラギ | 2,000 |
| ニンジャコンバット | 500 |
| 麻雀狂列伝 | 2,000 |
| マジシャンズロード | 500 |
| トッププレイヤーズゴルフ | 500 |
| ライディングヒーロー | 500 |

**基板高く買取りまっせ!!**

シグマ電子



AV-5000 ¥26,000



シグマ-8000 ¥15,800

セガ



エアロテーブル(中古) ¥65,000

セガ



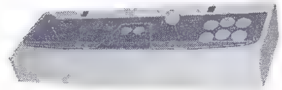
エアロシティ(中古) ¥68,000

セガ



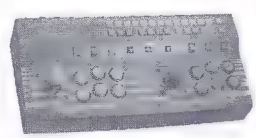
ニューアストロシティ ¥特価

ボードA



ボードマスター ¥48,000
RGBタイプ(中古) ¥26,000

KIC



パナツインロング ¥38,000

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
新作早い、ヤンキーは来ない、安いオール10〜30円!!むちゃだろうオイオイの安さ!!
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ

**新品・レトロ基板の予約OK!!**
(欲しい基板を貴方のためにおさがしします。)

**通販は**
ヤマトコレクトサービス(代引)か現金書留にてお願いします。

**店売は**
前日までに予約してからおこし下さい。

# ㈱宇宙堂

〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
営業時間 朝9:30〜深夜12:00
TEL 052-916-1407
FAX 052-916-1502 (FAX注文OK)

JACCS
Orico
ローンもOK

# マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

**バーチャファイター2 ファイティングバイパーズ高額買取中！ 貴方の部屋まで引き取りに行きます。**

### カプコン

| | |
|---|---|
| 19XX | 特価 |
| 闘神伝2 | 特価 |
| マーヴル・スーパーヒーローズ | 特価 |
| ストリートファイターZERO | 特価 |
| ヴァンパイアハンター | 特価 |
| サイバーボッツ | 特価 |
| X-MEN | 特価 |
| パワードギア | 特価 |
| スーパーマッスルボマー | 特価 |
| ヴァンパイア | 特価 |
| エイリアンVSプレデター | 特価 |
| スーパーストⅡX | 特価 |
| ダンジョンズ&ドラゴンズ | 特価 |
| スーパーストⅡ | 2,000 |
| CPシステムマザー | 8,000 |
| アルティミットエコロジー | 120,000 |
| ニモ | 120,000 |
| ウィロー | 65,000 |
| ストライダー飛竜 | 40,000 |
| エリア88 | 58,000 |
| 大魔界村 | 35,000 |
| 天地を喰らう | 25,000 |
| 天地を喰らうⅡ | 10,000 |
| チキチキボーイズ | 35,000 |
| ワンダー3 | 48,000 |
| キャディラックス | 25,000 |
| パニッシャー | 24,000 |
| キャプテンコマンドー | 18,000 |
| ザキングオブドラゴンズ | 11,000 |
| バース | 22,000 |
| ナイツオブザラウンド | 11,000 |
| U.S.ネイビー | 15,000 |
| 戦場の狼 | 8,000 |
| 戦場の狼Ⅱ | 18,000 |
| トップシークレット | 18,000 |
| ロストワールド（P付） | 120,000 |
| ブラックドラゴン | 18,000 |
| バルガス | 10,000 |
| アレスの翼 | 15,000 |

### NEO GEO業務用

| | |
|---|---|
| MV-1FA | 特価 |
| MV-1FZ | 特価 |
| MV-1 | 特価 |
| リアルバウト餓狼伝説 | 特価 |

### SNK

| | |
|---|---|
| サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | 特価 |
| ザ・キングオブファイターズ'95 | 特価 |
| 天外魔境真伝 | 特価 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | 特価 |
| 風雲黙示録 | 特価 |
| オペレーションラグナロク | 特価 |
| 真サムライスピリッツ | 特価 |
| ザ・キングオブファイターズ'94 | 特価 |
| ソニックウイングス2 | 7,000 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト | 3,000 |
| フライングパワーディスク | 5,000 |
| ビューポイント | 10,000 |
| ニンジャコマンドー | 5,000 |
| ラストリゾート | 7,000 |

その他ほとんど在庫有

### ナムコ

| | |
|---|---|
| ナムコクラシックvol.1(新品) | 68,000 |
| 鉄拳 | 特価 |
| 鉄拳2 | 特価 |
| 鉄拳2Ver.B | 特価 |
| ニューマンアスレチック | 8,000 |
| エスクバニア | 5,000 |
| アウトフォクシーズ | 40,000 |
| イシターの復活 | 170,000 |
| コズモギャングザビデオ | 15,000 |
| バーニングフォース | 23,000 |
| アサルトプラス | 78,000 |
| ワンダーモモ | 78,000 |
| ローリングサンダー | 38,000 |
| ディグダグ | 15,000 |
| モトス | 38,000 |

### セガ

| | |
|---|---|
| ファイティングバイパーズ（PCB一式） | 特価 |
| ファイティングバイパーズ（筐体） | 特価 |
| バーチャファイター2（PCB一式） | 特価 |
| バーチャファイター2（筐体） | 特価 |

（貴方の部屋まで配達OK）

| | |
|---|---|
| ぷよぷよ | 10,000 |
| ポトポト | 3,000 |
| タントアール | 3,000 |
| ゴールデンアックスザデュエル(ST-V ロム) | 3,000 |
| ばくばくアニマル（ST-V ロム） | 3,000 |
| バーチャファイター（ST-V ロム） | 3,000 |
| ファイナルアーチ（ST-V ロム） | 10,000 |
| エジホン探偵事務所（ST-V ロム） | 2,000 |
| テトリス | 9,000 |
| ダークエッジ | 30,000 |
| ドラゴンボールZ | 25,000 |
| バーニングライバル | 18,000 |
| モンスターレア | 7,000 |
| アレックスキッド | 30,000 |
| 青春スキャンダル | 18,000 |
| イチダントアール | 9,000 |

### コナミ

| | |
|---|---|
| ときメモ対戦ぱずるだま | 特価 |
| 対戦ぱずるだま | 特価 |
| ツインビーヤッホー！ | 特価 |
| 極上パロディウス！ | 特価 |
| サッカースーパースターズ | 特価 |
| エイリアンズ | 28,000 |
| スーパー魂斗羅 | 30,000 |
| 餓流禍 | 22,000 |
| パロディウスだ！ | 8,000 |
| グラディウスⅡ | 38,000 |
| A-JAX | 22,000 |
| パンクショット | 5,000 |
| プレミアサッカー | 3,000 |
| ラビリンスランナー | 13,000 |
| 出たな!!ツインビー | 8,000 |

### タイトー

| | |
|---|---|
| ダライアス外伝（ロム） | 特価 |
| バブルシンフォニー（ロム） | 特価 |
| エレベーターアクションリターンズ | 特価 |
| プリルラ | 88,000 |
| ガンフロンティア | 38,000 |
| メタルブラック | 53,000 |
| グリッドシーカー | 35,000 |
| ニンジャキッズ | 5,000 |
| デッドコネクション | 5,000 |
| スラップショット | 10,000 |
| 龍神 | 10,000 |
| グレートソードマン | 15,000 |
| スペースインベーダーDX | 18,000 |
| 黄金の城 | 35,000 |
| ヘビーユニット | 4,000 |
| ハレーズコメット | 12,000 |
| あっかんべえだあ（ロム） | 特価 |
| ワードナの森 | 5,000 |
| あしたのジョー | 4,000 |

### データイースト

| | |
|---|---|
| ウルフファング | 特価 |
| ブレイウッド | 18,000 |
| 空手道 | 10,000 |
| チェルノブ | 25,000 |
| ロボコップ | 7,000 |
| タンブルポップ | 5,000 |
| ダークシール（海外） | 5,000 |
| キャプテンアメリカ | 12,000 |

### アイレム

| | |
|---|---|
| メジャータイトル2 | 15,000 |
| ぐっすんおよよ | 8,000 |
| ガンホーキ | 8,000 |
| アンダーカバーコップス | 28,000 |
| 快傑ヤンチャ丸 | 5,000 |
| ビジランテ | 5,000 |
| スパルタンX | 12,000 |
| 四川省 | 5,000 |

### バンプレスト

| | |
|---|---|
| マクロス | 15,000 |
| ウルトラマン倶楽部 | 3,000 |
| アルチメイトテニス | 7,000 |
| ウルトラマン | 3,000 |
| SDガンダムネオバトリング | 12,000 |
| SDガンダムレインボー大陸戦記 | 7,000 |

### その他（シューティング）

| | |
|---|---|
| バツグン（ショーVer.ロム） | 5,000 |
| 首領蜂 | 特価 |
| ソニックウイングス | 8,000 |
| V・V | 10,000 |
| 達人王 | 18,000 |
| ASO | 18,000 |
| スカイアドベンチャー | 10,000 |
| スカイソルジャー | 7,000 |
| ムスタング | 5,000 |
| 戦国エース | 25,000 |
| ハイパーデュエル | 12,000 |
| スカイスマッシャー | 3,000 |

### その他

| | |
|---|---|
| スーパー上海 | 9,000 |
| 上海Ⅲ | 45,000 |
| 五月陣戦 | 12,000 |
| ビッグカルナック | 18,000 |
| バトルクロード | 10,000 |
| がんばれゴンタ!!2 | 10,000 |
| ボンピングワールド | 6,000 |
| レッスルフェスト | 2,000 |
| エクセリオン | 7,000 |
| クレイジークライマー2 | 35,000 |
| テキパキ | 15,000 |
| アウトゾーン | 10,000 |
| フィグゼイド | 8,000 |
| スーパーフォーミュラ | 2,000 |
| キース&ルーシー | 5,000 |
| マジカルキャットアドベンチャー | 9,000 |
| ススメ!!マイルスマイル | 1,000 |
| ビィラップボーイズ | 10,000 |
| 爆裂ブレーカー（新品） | 10,000 |

### 麻雀

| | |
|---|---|
| ファイナルロマンスR | 特価 |
| スーパーリアル麻雀PⅡ | 特価 |
| スーパーリアル麻雀PⅢ | 特価 |
| スーパーリアル麻雀PⅣ | 特価 |
| スーパーリアル麻雀PⅤ | 特価 |
| ファイナルロマンス | 8,000 |
| アイドル雀士スーチーパイⅡ（ロム） | 5,000 |
| プロ麻雀　極 | 8,000 |
| プリティセーラー2 | 特価 |
| スーパー㊙版 | 25,000 |
| とってもE雀 | 4,000 |
| グッとE雀 | 4,000 |
| 麻雀大予言 | 2,000 |
| 麻雀ファンクラブ | 2,000 |

### 下取りコーナー

| | |
|---|---|
| ファイティングバイパーズ | 相談 |
| バーチャファイター2 | 〃 |

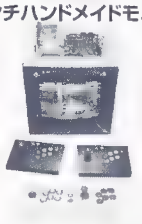
（貴方の部屋まで引き取りに行きます）

| | |
|---|---|
| マーヴル・スーパーヒーローズ | 相談 |
| ストリートファイターZERO | 相談 |
| ザ・キングオブファイターズ'95 | 相談 |
| ヴァンパイアハンター | 相談 |
| サイバーボッツ | 相談 |
| X-MEN | 相談 |
| エイリアンVSプレデター | 相談 |
| ダンジョンズ&ドラゴンズ | 相談 |
| スーパーストⅡX | 相談 |
| ライフフォース | 相談 |
| 沙羅曼蛇 | 相談 |
| サイコソルジャー | 相談 |
| 悪魔城ドラキュラ | 相談 |
| 恋のホットロック | 相談 |
| エドワードランディ | 相談 |
| ドラキュラハンター | 10万 |
| スーパーロコモウティブ | 10万 |

その他なんでも買取します。



### 18インチハンドメイドモニター



新品¥68,000　中古¥46,000

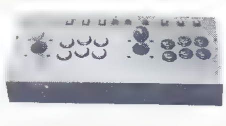
コントローラー(1P)（8ボタンタイプ）電源・ハーネス　付¥98,000
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー(重り付) ¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

### シグマ電子



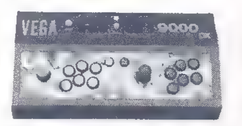
AV-5000　¥26,000

### KIC



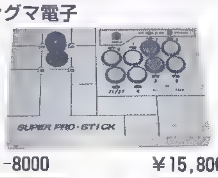
PANACUSTOM　¥34,000

### ハッピー商会



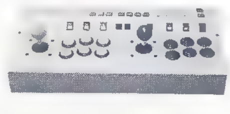
VEGA-9000DX　¥53,000

### シグマ電子




Σ-8000　¥15,800

### KIC



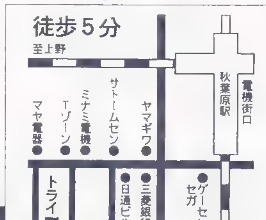
PANA TWIN　¥38,000

### セガ



エアロシティ（美品）¥130,000

徒歩5分




## 株式会社 トライ

住所　〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10～7時30分　日曜日は11～6時　年中無休
TEL.03-5295-0667　FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

**日本信販トライカード入会申し込み受付中**

話題騒然！12月16日ゲーマー待望のオープン!!

トライ アミューズメントタワー

# TRY AMUSEMENT TOWER in 秋葉原

# うわさの「レトロゲームフロア」5F・6F・7Fを一気に紹介!!

## 7F リクエストレトロゲームフロア 〈リクエスト協力：ゲーメスト編集部〉

黄金の城
トライゴン
ザ・グレイトラグタイムショー
ソンソン
青春スキャンダル
ゲイングランド
ロックンロープ
スターフォース
ASO
グレートソードマン
ロードファイター
ツインビー
プーヤン
忍者くん魔城の冒険
メタルソルジャーアイザック2
ソロモンの鍵
妖怪道中記
源平討魔伝
ライフフォース
魔獣の王国
ダライアス
グラディウスIII

▶ロストワールド、キャラメルトライも完成してます。もしかすると、７Ｆは内容がガラリとかわっているかも……。

## 6F レトロゲームフロア

ルパンIII世
ラビオレプス
フォゾン
イーアルカンフー
クラッシュローラー
リバーパトロール
ムーンクレスタ
アルゴスの戦士
達人王
奇々怪界
ジャングルキング
ジャンプバグ
ボンジャック
スカイキッド
ペンゴ
スクランブルフォーメーション
ハレーズコメット
影の伝説
アーガス
グラディウス
リブルラブル
ドルアーガの塔
エリア88
ガンスモーク
アテナ
エグゼドエグゼス
サスケVSコマンダー
魔界村

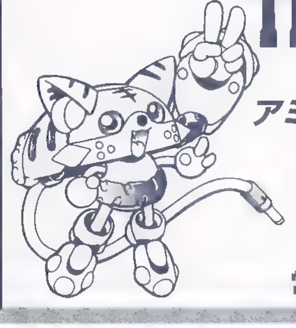
## 5F レトロゲームフロア

ファンタジーゾーン
コットン
バツグン(SP Ver.)
悪魔城ドラキュラ
ウルフファング
ファイネストアワー
ニュージーランドストーリー
R-TYPE
忍者くん阿修羅の章
エドワードランディ
ファイナルファイト
サイコソルジャー
グラディウスII
サイドアーム
ワンダーモモ
メタルブラック
ワンダー３
ウィロー
沙羅曼蛇
ストライダー飛竜
イシターの復活
ワルキューレの伝説
アサルト
ドラゴンスピリット
イメージファイト

# 1F・2F・3F・4Fには最新ゲーム・対戦台・大型筐体がもりだくさん!!

# バーチャ2、KOF'95、マーヴルスーパーヒーローズ、鉄拳2、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 ……その他いろいろあります。

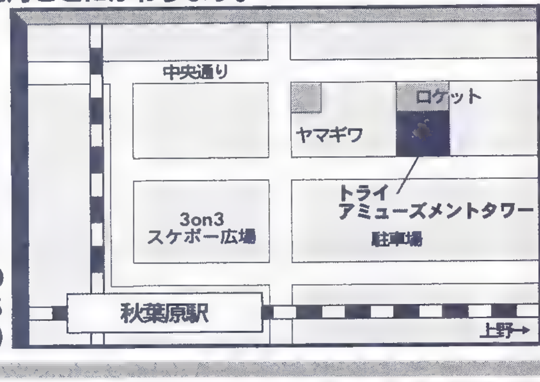
リクエスト募集中……「あのゲームがやりたい！」というものがありましたら、ハガキにあなたのお名前・ゲーム名・来店予定日を書いて『トライアミューズメントタワー』までお送りください。7Fに置いてあるリクエストノートへの記入でもOKです。リクエストゲームフロアの内容はひと月ごとにかわります。



TRY AMUSEMENT TOWER

トライ アミューズメント タワー

住所■東京都千代田区外神田4-3-10
TEL■03-5295-2345
営業時間■10:00〜20:00（年中無休）



# 全国通販 お電話1本で簡単申し込み

**らくらく分割払い 全国どこでも 月々¥3,000からローンOK**

## ●SHUWAローンおすすめセット

★ほかの商品とも、自由な組み合わせでローンが組めます。
★地方の方もローンが組めます。（ローン用紙を郵送致します。）
★店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明、預金通帳をご持参ください。
（18歳以上の定職がある方に限ります。学生の方はご両親の保証人が必要です。）

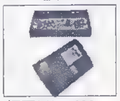
### 基板

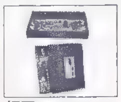
**ストZERO基板（中古）**
¥72,100（税込）
初回¥ 6,915　¥ 6,500×11回
〃 ¥ 4,231　¥ 3,500×23回

**ザキングオブファイターズ'95(中古)**
¥41,000（税込）
初回¥ 7,295　¥ 7,100× 5 回
〃 ¥ 3,591　¥ 3,700×11回

**ダライアス外伝基板(中古)**
¥122,570（税込）
初回¥11,207　¥11,100×11回
〃 ¥ 6,044　¥ 6,000×23回
〃 ¥ 7,781　¥ 4,200×35回

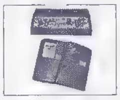
### 基板・コントロールBOXセット

**ストZEROベガセット**

ストリートファイターZERO
ベガ9000DX
ハーネス
¥126,180（税込）
初回¥11,833　¥11,400×11回
〃 ¥ 7,986　¥ 6,100×23回
〃 ¥ 5,304　¥ 4,400×35回

**ダライアス外伝・ベガセット**

ダライアス外伝
ベガ9000DX
ハーネス
¥176,130（税込）
初回¥16,658　¥15,900×11回
〃 ¥ 9,187　¥ 8,600×23回
〃 ¥ 8,916　¥ 6,100×35回

**ザキングオブファイターズ'95・MV-1・ベガセット**

ザキングオブファイターズ'95
ベガ9000DX
ハーネス
¥95,280（税込）
初回¥ 9,026　¥ 8,600×11回
〃 ¥ 6,173　¥ 4,600×23回
〃 ¥ 4,819　¥ 3,300×35回

**ストZERO・ヴァンパイアハンター・ベガセット**

ストリートファイターZERO
ヴァンパイアハンター
ベガ9000DX
ハーネス
¥167,380（税込）
初回¥15,937　¥15,100× 5 回
〃 ¥10,399　¥ 8,100×11回
〃 ¥ 8,362　¥ 5,800×23回

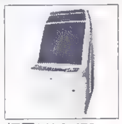
**鉄拳2 Ver.B・ベガセット**

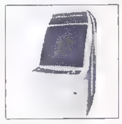
鉄拳2 Ver.B
ベガ9000DX
ハーネス
¥288,920（税込）
初回¥27,129　¥26,100× 5 回
〃 ¥15,238　¥14,100×11回
〃 ¥11,348　¥10,100×23回

**KOF'95・バルスター・ゴウカイザー・MV-1・ベガセット**

KOF'95・バルスター
超人学園ゴウカイザー
ベガ9000DX
ハーネス・MV-1
¥216,820（税込）
初回¥20,213　¥19,600× 5 回
〃 ¥11,000　¥10,600×11回
〃 ¥ 7,800　¥ 7,600×23回

### SEGAアストロシティ筐体

**ファイティングバイパーズ（アストロ筐体）**

¥782,000（税込）
初回¥17,473　¥70,900×11回
〃 ¥39,046　¥38,300×23回
〃 ¥29,519　¥27,400×35回

**バーチャファイター（アストロ筐体）**

¥203,940（税込）
初回¥18,525　¥18,480×11回
〃 ¥11,970　¥ 9,900×23回
〃 ¥ 9,035　¥ 7,100×35回

### コナミ

Mr. 五衛門 ¥9,800
恋のホットロック ¥140,000
極上パロディウス ¥39,800
極上パロディウス(ロム) ¥15,000
ガイアポリス ¥28,000
エスケープキッズ ¥18,000
サプライズアタック ¥10,000
少林寺への道 ¥10,000
スーパー魂斗羅 ¥48,000
XEXEX ¥40,000
ニューメインスタジアム ¥20,000
パロディウスだ! ¥10,000
ハイパーオリンピック ¥18,000
魔獣の王国 ¥100,000
ツインビーヤッホー! ¥35,000
ファイナライザー ¥8,000
イーアルカンフー ¥20,000
メガゾーン ¥9,800
ゴルフィンググレイツ2(ロム) ¥10,000
ドラグーンマイト ¥70,000
サンダークロス ¥22,000
サンダークロス2 ¥28,000
対戦ぱずるだま ¥38,000
沙羅曼蛇(海外版) ¥36,000
グラディウスII ¥40,000
グラディウスIII ¥40,000
エイリアンズ ¥20,000

### タイトー

エレベーターアクション ¥29,000
嗚呼栄光の甲子園 ¥10,000
アルバレスタ ¥10,000
火激 ¥5,000
スペースインベーダーDX ¥68,000
スーパーマン ¥30,000
タイガーヘリ ¥10,000
ダイノレックス ¥18,000
ダライアス外伝 ¥119,000
大旋風 ¥10,000
忍者キッズ ¥15,000
バイオレンスファイト ¥18,000
ハレーズコメット ¥20,000
バブルシンフォニー ¥130,000
バブルシンフォニー(ロム) ¥50,000
MJ-12 ¥23,000
カイザーナックル(ロム) ¥5,000
ヴォルフィード ¥19,800
ラスタンサーガII ¥39,000
ルナーク ¥15,000
エレベーターアクションリターンズ ¥98,000
メタルブラック ¥69,000
リターンオブザインベーダー(H付) ¥28,000
ハットトリックヒーローズ'95 ¥98,000
カダッシュ ¥10,000
森口博子のクイズでヒューヒュー! ¥98,000
レイフォース ¥78,000
スーパーQix ¥10,000
究極タイガー ¥14,800
黄金の城 ¥38,000

### カプコン

マーヴルスーパーヒーローズ ¥110,000
ロストワールド ¥250,000
U.S.ネイビー ¥68,000
ストリートファイター ¥25,000
大魔界村 ¥88,000
魔界村 ¥33,000
スーパーストII ¥32,000
スーパーストII(ロム) ¥10,000
スーパーストIIX ¥30,000
スーパーストIIX(ロム) ¥15,000
天地を喰らう ¥48,000
ヴァンパイアハンター ¥50,000
ヴァンパイアハンター(ロム) ¥40,000
ヴァンパイア ¥45,000
ヴァンパイア(ロム) ¥20,000
マッスルボマー ¥18,000
マッスルボマーDuo ¥30,000
ストリートファイターZERO ¥70,000
ストリートファイターZERO(ロム) ¥55,000
サイバーボッツ ¥55,000
サイバーボッツ(ロム) ¥43,000
X-MEN ¥48,000
X-MEN(ロム) ¥35,000
カプコンワールド ¥5,000
闘いの挽歌 ¥36,000
クイズ&ドラゴンズ ¥10,000
チキチキボーイズ ¥60,000
キャプテンコマンドー ¥30,000
ストリートファイター(筐体タイプ) ¥25,000
サイドアームズ ¥36,000
ブラックドラゴン ¥29,000
アレスの翼(H無) ¥17,000
ナイツオブザラウンド ¥20,000
キャデラックス ¥30,000
ウィロー ¥98,000
F1ドリーム ¥7,500
ストライダー飛竜 ¥128,000
戦場の狼II ¥50,000

### ナムコ

エクスバニア ¥8,000
ニューマンアスレチック ¥18,000
ギャプラス ¥50,000
ギャラガ ¥98,000
グロブダー ¥98,000
コズモギャングザパズル ¥5,000
コズモギャングザビデオ(海外ロム) ¥10,000
スーパーパックマン ¥98,000
スーパーワールドスタジアム'92 ¥25,000
ワールドスタジアム'93 ¥25,000
ゼビウス ¥38,000
ディグダグ ¥98,000
ドラゴンバスター ¥90,000
ドラゴンセイバー ¥80,000
スカイキッド ¥98,000
パックランド ¥98,000
バラデューク ¥98,000
ティンクルピット ¥23,000
フォゾン ¥200,000
ドルアーガの塔 ¥150,000
ベラボーマン ¥150,000
ニューラリーX ¥150,000
マッピー ¥70,000
マーベルランド ¥70,000
メトロクロス ¥70,000
未来忍者 ¥80,000
リブルラブル ¥130,000
マッハブレイカーズ ¥55,000
ワンダーモモ ¥150,000
ブラストオフ ¥18,000
エメラルディア ¥8,000
ワールドスタジアム'90 ¥8,000
Jリーグサッカー V・シュート ¥18,000
鉄拳2 ¥228,000
グレイトスラッガーズ ¥8,000
ローリングサンダー2 ¥10,000

### 東亜プラン

V・V ¥12,000

### データイースト

ワールドカップバレーボール'95 ¥50,000
カルノフ ¥17,000
チャイナタウン ¥10,000
エドワードランディー ¥68,000
クルードバスター ¥23,000
ザ・グレートラグタイムショー ¥45,000
デスブレイド ¥19,000
ドラゴン忍者 ¥25,000
ドリームサッカー'94 ¥30,000
ファイターズヒストリー ¥8,000
ロボコップ ¥13,000
アクトフェンサー ¥15,000
迷宮ハンターG ¥15,000
コブラコマンド ¥8,000
ウルフファング ¥50,000
チャイナタウン ¥10,000

### セガ

ウォーリーを探せ ¥10,000
オーライル ¥9,800
ゴールデンアックスザ・デュエル ¥130,000
コットン ¥25,000
スタックコラムス ¥10,000
クラッチヒッター ¥13,000
タントアール ¥5,000
ぱくぱくアニマル（ロム） ¥5,000
テトリス ¥13,000
ポトポト ¥10,000
レッスルウォー ¥8,000
バーチャファイター(アストロ本体) ¥198,000
バーチャファイター(基板のみ) ¥98,000
ぷよぷよ ¥20,000
ぷよぷよ通 ¥60,000
DDクルー ¥10,000
Jリーグ1994 ¥14,000
ファイナルアーチ ¥98,000
バーチャファイターリミックス(ロム) ¥15,000

### ビデオシステム

スーパーバレーボール ¥5,000
スーパーフォーミュラ ¥3,000
クラッシュレース ¥23,000

### テクモ

ボンジャックツイン ¥29,000
サボテンボンバース ¥10,000
アルゴスの戦士 ¥18,000

### アイレム

剣豪 ¥24,000
ビジランテ ¥9,800
メジャータイトル ¥32,000
ぐっすんおよよ ¥48,000
スパルタンX ¥20,000
R-TYPE LEO ¥16,000

### その他

アームドF ¥10,000
ボンビングワールド ¥8,000
クレイジークライマーII ¥78,000
ザ・コンバットライブス ¥3,000
だるま道場 ¥10,000
スカッシュ ¥5,000
ヘッドオン(JAMMA付) ¥80,000
テラクレスタ ¥10,000
熱血高校ドッチボール部 ¥4,000
WWF レッスルフェスト ¥3,000
グランドストライカー ¥10,000
マジカルクリスタル ¥3,980
やんちゃ丸 ¥10,000
スカイソルジャー ¥20,000
ぶたさん ¥39,000
干支物語 ¥10,000
キャスルオブドラゴン ¥18,000
サンダー&ライトニング ¥5,000
グランドクロス ¥5,000
がんばれゴン太2 ¥30,000
上海3 ¥35,000
JJスクォーカーズ ¥45,000
ゴークス ¥5,000
セイブカップサッカー ¥12,000
ブロックブロック(基板のみ) ¥1,000
豪血寺外伝 ¥85,000
ワールドラリー ¥38,000
ギャルズパニック ¥15,000
グレート1000マイルズラリー ¥30,000
スーパー上海 ¥25,000

### NEO・GEO

サッカーブロール ¥5,000
ラギ ¥10,000
パワースパイクスII ¥20,000
餓狼伝説3 ¥5,000
クイズキングオブファイターズ ¥5,000
キングオブファイターズ'95 ¥39,800
痛快GANGAN行進曲 ¥5,000
トップハンター ¥5,000
ギャラクシーファイト ¥5,000
2020年スーパーベースボール ¥5,000
サムライスピリッツ ¥3,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 ¥20,000
ファイターズヒストリーダイナマイト ¥5,000
超人学園ゴウカイザー ¥30,000

**SUPER VEGA 21 取り扱ってます**
……………………¥65,000
**VEGA用サターンケーブル**
……………………¥8,000

## そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください！

### 24時間 情報案内サービスご利用方法

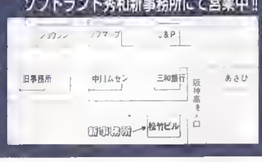
①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
（情報料は無料です。）
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011＃　買いたいなら→220022＃
ローンについてなら→220033＃を押してください。
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に＃を押してください。
④もう一度＃を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

### ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

**お申し込み方法**
●TELでご注文 06-649-7177　●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ　10：00〜19：00　年中無休

**お支払い方法**
●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。（PM4：00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。）
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行　恵美須支店（普）359374
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒566　大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F　ソフトランド秀和
※通信販売でもローン取り扱っております。お問い合わせください。

**Soft Land**
SHUWA Corporation
**ソフトランド秀和**
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6 F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ゲームセンターフェラーリ3 Fオープン
ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!


㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents

# 基板 タイムマシン 基板

## 今が買い時、電話で聞くでござる。

闘神伝2
マーヴル・スーパーヒーローズ
ストZERO
ロックマン・ザ・パワーバトル
ヴァンパイアハンター
エイリアンVSプレデター
ダンジョンズ&ドラゴンズ
サイバーボッツ
スーパーストⅡX
ヴァンパイア
スーパーマッスルボマー
パワードギア

ファイティングバイパーズ
電脳戦機バーチャロン
バーチャファイター2.1
ナムコクラシックVol.1
鉄拳
鉄拳2Ver.B
ソウルエッジ
メタルホーク
ドラグーンマイト（ロム）
ドラグーンマイト
ツインビーヤッホー！（ロム）
ツインビーヤッホー！

対戦ぱずるだま（ロム）
対戦ぱずるだま
極上パロディウス！（ロム）
極上パロディウス！
ときメモ対戦ぱずるだま
ゲーム天国
湾岸戦争
アイドル雀士スーチーパイ2
逆鱗弾
ダライアス外伝（ロム）
エレベーターアクションR（ロム）
バブルシンフォニー（ロム）

サムライ斬紅郎無双剣
KOF'95
WHパーフェクト
リアルバウト餓狼伝説
オペレーションラグナロク
CPシステムⅡ
ST-Vマザーボード
システム32
F3システム
システムGX
SR花札恋こいしましょ
ファイナルロマンス2

### 大型

基本的にPCBのみ。キット売りもあります。

| | |
|---|---|
| スーパーモナコGP | 13,000 |
| アウトラン | 30,000 |
| アフターバーナーⅡ | 23,000 |
| サンダーブレード | 15,000 |
| ターボアウトラン | 30,000 |
| スーパーハングオン | 35,000 |
| チェイスH.Q. | 8,000 |
| ポールポジション2 | 3,000 |
| バブルトラブル | 23,000 |
| ファイナルラップ | 7,000 |
| ワールドラリー'91 | 8,000 |
| ウェック・ル・マン24 | 18,000 |
| ポリネットウォリアー | 32,000 |
| ビーストバスターズ（G付） | 8,000 |

### 麻雀

| | |
|---|---|
| スーパーリアル麻雀PV | 20,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅣ | 13,000 |
| セーラーウォーズ | 9,000 |
| ファイナルロマンス | 12,000 |
| 麻雀プリンセスリーグ | 8,000 |
| ミラージュ妖獣麻雀伝 | 5,000 |
| アイドル雀士スーチーパイ | 13,000 |
| スーパー華パラダイス | 7,000 |
| 麻雀夏物語 | 1,000 |
| アイドル麻雀放送局 | 1,000 |
| 麻雀レモンエンジェル | 10,000 |
| 華弥生 | 3,000 |
| 花のモモコ組 | 4,000 |
| 麻雀同級生 | 25,000 |

### アクション&格闘

| | |
|---|---|
| ザ・キングオブドラゴンズ | 12,000 |
| キャプテンコマンドー | 18,000 |
| 天地を喰らう | 28,000 |
| アレックスキッド | 18,000 |
| マッハブレイカーズ | 20,000 |
| バーニングライバル | 20,000 |
| グレート1000マイルズラリー | 18,000 |
| シュマイザーロボ | 15,000 |
| 美少女戦士セーラームーン | 30,000 |
| イーアルカンフー | 12,000 |
| バーチャファイター（H付） | 20,000 |
| ワルキューレの伝説 | 70,000 |
| ぶたさん | 28,000 |
| 餓狼伝説3 | 9,000 |

### オールド

| | |
|---|---|
| ホッパーロボ | 35,000 |
| ヴァンガード | 28,000 |
| バックギャル | 25,000 |
| ティンスター | 10,000 |
| ジャイラス | 15,000 |
| スティンガー | 25,000 |
| マグマックス | 4,000 |
| クラッシュローラー | 12,000 |
| 五目ならべ | 5,000 |
| スカイランサー | 6,000 |
| インベーダー（白黒） | 43,000 |
| インベーダー（カラー） | 43,000 |
| ムーンパトロール | 10,000 |
| メガゾーン | 18,000 |

### パズル&クイズ

| | |
|---|---|
| ぷるるん | 8,000 |
| ぷよぷよ | 6,000 |
| 登竜門 | 5,000 |
| テトリス | 7,000 |
| ぶろっけん | 8,000 |
| だるま道場 | 10,000 |
| クォース | 3,000 |
| マジカルドロップ | 18,000 |
| クイズ学問のススメ | 1,000 |
| テキパキ | 17,000 |
| ススメ!!マイルスマイル | 5,000 |
| コラムス | 3,000 |
| ぐっすんおよよ | 8,000 |
| オーマイガァー | 3,000 |

### シューティング

| | |
|---|---|
| レイフォース | 60,000 |
| ジェミニウイング | 12,000 |
| サイドアーム | 13,000 |
| 戦場の狼Ⅱ | 25,000 |
| アレスの翼 | 13,000 |
| 首領蜂 | 55,000 |
| X・マルチプライ | 15,000 |
| 達人王 | 15,000 |
| マジカルクリスタル | 5,000 |
| 疾風魔法大作戦 | 20,000 |
| ファンタジーゾーン | 15,000 |
| ハイパーデュエル | 15,000 |
| ASO | 15,000 |
| F／A | 17,000 |

### ハード&筐体

| | |
|---|---|
| ポニー18インチ筐体（2L12B） | ￥28,000 |
| ニューアストロシティ（新品） | ￥200,000 |
| 18インチモニター | ￥10,000 |
| 18インチモニター＊ | ￥20,000 |
| 25インチモニター＊ | ￥30,000 |
| 20インチモニター＊ | ￥12,000 |
| 26インチモニター＊ | ￥40,000 |
| 29インチモニター＊ | ￥50,000 |

＊印が付いているモニターは、24KHz対応です。

**シンクロ&ノーマル連射回路ユニット**

| | |
|---|---|
| ノーマル連射 | ￥1,500 |
| シンクロ連射 | ￥2,000 |

どちらも完成品です。接続がわからない方はこちらで配線いたします。

**コンシュマー用RGBビデオアンプ**

完成品　予価￥8,500

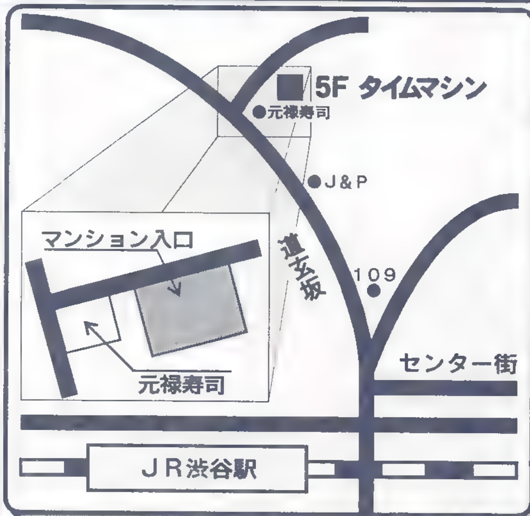
家庭用ゲーム機のRGB出力を、直に業務用モニターに接続すると画面がクッキリと出ません。それはRGBレベルが低いためです。そこでこのビデオアンプの登場です(笑)。これでドット単位の映像出力が可能でござる。

**ビデオ・RGBコンバーター**

完成品　￥9,800

業務用モニターに家庭用ゲームが簡単に映せるし、ビデオデッキを使えばTVも見れる!!

★価格リストはハガキでお申し込みください。不定期発行ですが、無料でお送りしています。
★在庫・価格は常に変動しています。電話・来店でご確認の上、注文してください。
★各種筐体(大型筐体も含む)は在庫確認の際にサイズをお知らせ致しますので、筐体が搬入可能かを確認の上、注文してください。
★お買い上げの基板は全て着払い（代引きは除く）でお届けします。
★通信販売は、「銀行振込」「現金書留」「コレクトサービス」の3種類があります。ご注文の際にはっきりと指定してください。
★コレクトサービス(代金着払)は高額な品物ほど手数料がかかり割高になりますので気を付けてください。
★ハーネス等の製作・質問もやってマス。気軽にTELください。
★大型筐体ジャンクパーツ(ハンドル・スティック・シフトギア・アクセル・ブレーキペダル等)も店内で販売してるから、是非!絶対!!!に御来店ください。




〒150 東京都渋谷区道玄坂2-15-1
ノア道玄坂517号室
TEL.03-3462-4541
年中無休 営業時間／11:00AM～7:00PM

# ドリーム Toco（トコ）

## あら!!
## こんなに安くて良いのかしらん!?

## ぶっとびコーナー

グレートスラッガーズ&'94 … 3,000
ツインビーヤッホー!(ロム)… 4,000

## リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手 3 枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（1ヶ月分）

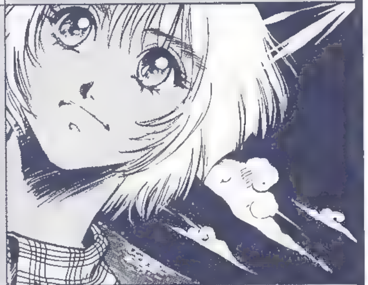
インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

| アイレム | |
|---|---|
| R-TYPE | 12,000 |
| R-TYPE Ⅱ | 10,000 |
| Xマルチプライ | 12,000 |
| ぐっすんおよよ | 8,000 |
| アンダーカバーコップス | 25,000 |
| ガンホーキ | 12,000 |
| クイズF1 1・2フィニッシュ | 2,000 |
| トンマ | 7,000 |
| ドラゴンブリード | 10,000 |
| ビジランテ | 6,000 |
| 海底大戦争 | 28,000 |
| 四川省 | 3,000 |

| コナミ | |
|---|---|
| エイリアンズ | 18,000 |
| クイズ学問のススメ | 2,000 |
| クライムファイターズ2 | 7,000 |
| グラディウスⅡ | 30,000 |
| サプライズアタック | 5,000 |
| XEXEX | 28,000 |
| パンクショット | 5,000 |
| ヘクシオン | 5,000 |
| ローラーゲームズ | 7,000 |
| ツインビーヤッホー！ | 28,000 |
| 極上パロディウス | 23,000 |
| 対戦ぱずるだま | 28,000 |

## リストのFAX発送を始めました

①03-5256-4403をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号0195#をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）



| カプコン | |
|---|---|
| ストリートファイターZERO | 52,000 |
| スーパーストⅡX | 22,000 |
| スーパーストⅡ | 18,000 |
| ヴァンパイアハンター | 35,000 |
| ヴァンパイア | 22,000 |
| サイバーボッツ | 42,000 |
| パワードギア | 37,000 |
| ダンジョンズ&ドラゴンズ | 40,000 |
| ロックマン ザ・パワーバトル | 32,000 |
| 大魔界村 | 45,000 |
| キャプテンコマンドー | 20,000 |
| パニッシャー | 25,000 |

| データイースト | |
|---|---|
| SRD | 7,000 |
| アクトフェンサー | 7,000 |
| クルードバスター | 10,000 |
| コブラコマンド | 5,000 |
| サンダーゾーン | 12,000 |
| スタジアムヒーロー | 2,000 |
| タンブルポップ | 5,000 |
| バルダーダッシュ | 5,000 |
| ファイターズヒストリー | 4,000 |
| ヘビースマッシュ | 30,000 |
| バックファイア | 23,000 |
| マジカルドロップ | 20,000 |

| ナムコ | |
|---|---|
| ギャプラス | 28,000 |
| ギャラガ | 20,000 |
| ディグダグ | 25,000 |
| ドルアーガの塔 | 70,000 |
| バラデューク | 30,000 |
| パックランド | 45,000 |
| ギャラガ88 | 32,000 |
| スプラッターハウス | 25,000 |
| ドラゴンスピリット | 45,000 |
| ロンパーズ | 32,000 |
| ドラゴンセイバー | 25,000 |
| ローリングサンダーⅡ | 20,000 |

| 麻雀 | |
|---|---|
| キャンパスハンティング | 1,500 |
| トリプルウォーズ | 4,000 |
| アイドル麻雀放送局 | 1,500 |
| フライデー | 1,500 |
| 恋のマジックポーション | 3,000 |
| 麻雀遊技 | 2,000 |
| パチンコ物語 | 3,000 |
| 麻雀やるならやらねば | 2,000 |
| ザ・レディハンター | 2,000 |
| 個人教授 | 3,000 |
| 熱血麻雀宣言 | 1,500 |
| 女学園 | 4,000 |

| タイトー | |
|---|---|
| あっかんべぇだぁー（ロム） | 20,000 |
| エレベーターアクションリターンズ（ロム） | 15,000 |
| カイザーナックル（ロム） | 1,000 |
| クイズシアター（ロム） | 3,000 |
| ダライアス外伝（ロム） | 25,000 |
| パズルボブル2（ロム） | 30,000 |
| ハットトリックヒーロー'95（ロム） | 2,000 |
| バブルシンフォニー（ロム） | 5,000 |
| 森口博子のクイズでヒューヒュー！（ロム） | 3,000 |
| バブルボブル | 25,000 |
| メタルブラック | 48,000 |
| レイフォース | 65,000 |

| セガ | |
|---|---|
| クイズめくるめくストーリー | 1,000 |
| クイズゴーストハンター | 2,000 |
| MVP | 2,000 |
| コットン | 15,000 |
| ゴールデンアックス | 6,000 |
| ダイナマイトダックス | 25,000 |
| フラッシュポイント | 3,000 |
| 登龍門 | 5,000 |
| ずんずん教の野望 | 7,000 |
| ぷよぷよ | 8,000 |
| ぷよぷよ通 | 25,000 |
| イチダントアール | 7,000 |

| その他 | |
|---|---|
| PANG！3 | 30,000 |
| バイパーフェイズワン | 40,000 |
| ガルメデス | 3,000 |
| ギャルズパニックⅡ | 12,000 |
| バトルクロード | 5,000 |
| ブロックカーニバル | 4,000 |
| ドラゴンパンチ | 3,000 |
| 熱答クイズチャンピオン | 2,000 |
| 魔法大作戦 | 20,000 |
| スカッシュ | 2,000 |
| スーパーオセロ | 10,000 |
| 首領蜂 | 40,000 |

| MVSカセット | |
|---|---|
| サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | 28,000 |
| ザキングオブファイターズ'95 | 35,000 |
| ザキングオブファイターズ'94 | 5,000 |
| パルスター | 12,000 |
| ダブルドラゴン | 8,000 |
| ビューポイント | 10,000 |
| 餓狼伝説 | 500 |
| 餓狼伝説2 | 500 |
| 龍虎の拳 | 500 |
| 龍虎の拳2 | 1,000 |
| バーニングファイト | 500 |
| キングオブザモンスターズ | 1,000 |

**通販（代引）システムOK！（当店は通販専門店です）**

●受付時間　平日11：00〜20：30
　　　　　　土　13：00〜20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら ドリームToco（トコ）

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

## お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にTELLしてください。
●在庫リスト月2回発行になりました。（月始・中旬頃です。）

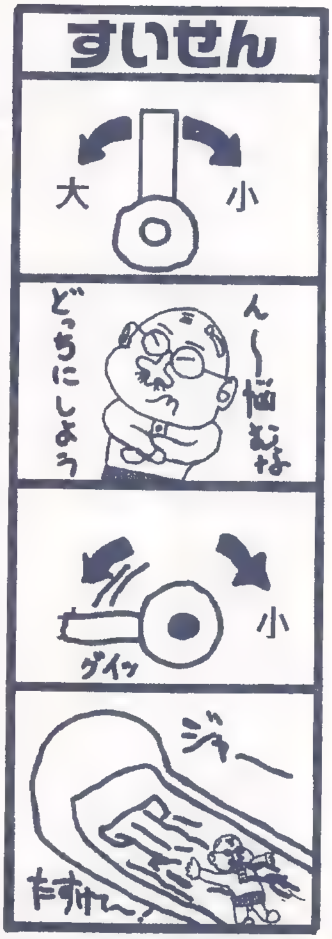
## 佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

# 天使万歳ふたたび

第40回

文・四コマ 佐竹雅昭

**みんなは、いつまでも心に残るタイトルってあるかな。**
**今回はスターウォーズの思い出を語る王子。次のスターウォーズはダースベイダーが中心だとか。非常に待ち遠しい。**




## スターウォーズでしょう

ゲーメスト読者諸君、君たちはスターウォーズを知っているかい?

あの名監督ジョージ・ルーカスが作った名作SF映画だよ。

最近、THXビデオでスターウォーズ3部作が発表されたばっかりだが、やっぱり私はスターウォーズの物凄さを改めて感じさせられた。

ちなみにTHXビデオっていうのはマスターテープを使用し、オリジナル映像に迫る高画質、高音質を、特別な再生装置なしで楽しめるビデオなのだ。

私が中学校1年生のとき、とにかくスターウォーズが観たくて仕方がなかった。

だから前売り指定券まで購入し、映画館に足を運んだ。

この前売り指定券って最近じゃあまり聞いたことがないが、このスターウォーズの時にはほとんどが売り切れてしまうというくらいの大人気映画だったのだ。

私自身、とにかくスターウォーズにはまった。

人形集めから書籍、文房具など。

当時、ダースベイダーのマスクが2万~3万円で売っていてとても欲しかったのだが、さすがに中学1年生じゃ手が届かなかった。

ようやく、今になってあれこれスターウォーズグッズを買い揃えることができるようになったが、当時押さえておけば良かったと思うものがまだまだたくさんある。

どうしてそこまでスターウォーズにこだわるのか?

それはやっぱり「思い出」がそこにあったからでしょう。



(千葉県　オランダ君)

中学から高校にかけて、私はスターウォーズ3部作を観続けてきた。

主人公のルーク・スカイウォーカーやプリンセス・レイア、ハン・ソロなどの登場人物たちと共にその時代を生きてきたからなのだ。

私にとってその時代はとても大事な時代だった。

もう戻っては来ない時。

それでもこのスターウォーズを観るとあのころの燃えていた自分を見付け出すことができるのだ。

再びスターウォーズが作られると聞いたが、これまた楽しみである。

ビデオや衛星放送の普及により映画館になかなか足を運ばなくなった人たちが増えている今、新しいスターウォーズが大活躍していることを望んでいる。

ゲーメスト読者の諸君、まだスターウォーズを観ていなかったら早く観るべきだ。もちろん3作すべてだぞ。

### 怪獣王子の部屋




さたけ　まさあき　自称「マルチおとこ」大阪府出身　A型　計4個の世界タイトルを保持。レギュラー「天才たけしの超元気が出るTV」、ラジオTBS系「暁の黒エビ団」など

### ポエム

**震え**

冬
指が動かない
寒い
キーボードを打てない
床が底冷え
足の先が麻痺
もうどうしようもない
この震え

byさたやん

### お便り募集中!!

年始の忙しさも過ぎ、安定した日々を送っているんじゃないかな?天使万歳では王子へのお便り&イラストを募集しているぞ。宛先は新声社　㊝係。

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

# アイランド



一カ月のごぶさた。
でも受験生の皆はウカレている場合ではないぞ。ここが気合の入れどころだ。試験が終わって合格しちまえば、後は極楽ゲーム三昧の日々が待っておる。がんば♥

（よかった探し初段・渕健）




↑（埼玉県　中島秀世さん㉓①）
底知れぬ深遠に見たものは死に彩られた麗しき幻影でした。

## 今月のいっぽつ

### 思い入れがプラスになる時

★私はこの秋、パワードギアを探していた。95年の春、ゲーセンにてハンターが売れに売れたため、パワードギアはあらゆる所から姿を消していたのだ。その続編であるボッツも楽しんだが、これもZEROに駆逐された。

そんなわけでこのゲームに対する思い入ればかりがつのり、いつしかパワードギアを最上のゲームとして理想化してしまっていた。

そんなある日、めったにいかないゲーセンでエイリアンVSプレデターを見つけた。それを見たとき、かつてアイランド誌上で「未だコイツを超える横スクロールアクションは存在せず」と書いていたのを思い出し、パワードギア狂であった私は「そんなに面白いというのならどれほどのものか確かめてくれようではないか」と、半ばパワードギアが見つからない腹いせ半分でエイリアンVSプレデターをやり始めた。

このゲームは一年前のものだが、敵がエイリアンと兵士しか出て来ないとあって、出た当時はあまり興味がなかったのだ。ゲーメスト大賞のベストアクション賞も受賞してはいたが、どの辺が面白いのかわからなかったので、やや冷めた目で見てしまっていたのだ。

知人からメストのバックナンバーを借り、P・ウォリアーで攻略開始。メストに書いてあった連続攻撃とサプライズアタックを使うと、驚くほどエイリアンを狩ることができ、巧くグレネードランチャーを使えばエイリアン共を燃やしまくることができた。

多勢に無勢で立ち向かい、派手に敵をなぎ倒す…まさにこれこそFF型アクションの神髄であり、このゲームはそれを体現していたのであった。

まともに戦うとまず勝てないボス共も、パターンにはめることによって勝つことができた。そして2週間もやりこむと、ワンコインでラスボスまで到達することができるようになっていた。

やり始めた当時はプレデターに対して何の感情も抱いていなかったが、ラスボス前までいくころには「狩ッテヤル」と完全に感情移入してしまっていた。そしてラスボスを狩った。それも2機設定のワンコインで。

FF型アクションを残機2機でクリアするというのはこのゲームが初めてだった。そしてクリアして初めてなぜこのゲームが面白いのか、人気があったのかがわかった。が、一方のパワードギアはエイプレをやりこむことによって難点が分かり、思い入れが薄くなってしまっていた。

ところがある日、㋘屋のノートにてパワードギアが新宿にあることが判明。早速やりにいく。そして半年ぶりにこのゲームをやったのだが、あえなく4面で死んでしまった。あまりにもこのゲームは難しかった。が、それと同時に、なぜ自分はこのゲームが好きであったのかが分かった。

敵と自機がロボットであるということと、音楽とキャラ、ストーリーがそれを存分に生かしきっていた点に魅かれていたのだ。先のストーリーが見たい、次のボスと戦いたい…いかにこのゲームが難しかろうとも、その気持ちが私にやる気を起こさせていたのだ。

パワードギアとエイプレをやり込むことにより、一つのゲームだけを素晴らしかったと理想化するのではなく、ほかと比べてどこが面白かったかと、初めて分析することができた。今現在私の中ではFF型アクションは操作性と爽快感ならエイプレ、音楽と設定、ストーリーはパワードギアと、とりあえず五分五分ということになっている。

このことから私が学んだことは、他人がそのゲームをどんなに面白いと言っていても、実際に自分でやってみなければそのおもしろさは理解できない、そしてクリアしてこそそのゲームが本当に面白いのかつまらないのかの判断を下すことができるようになるということだった。

皆様には「このゲームが最高！」「私は～派」などといった思い入れがあるだろう。しかしほかのゲームをクリアするまでやりこむことによって、自分の好きなゲームの良さを再確認することだってできるのだ。ほかのゲームをやるのは好きなゲームに対する背信行為ではない。

ただ思い入ればかりが一人歩きするよりも、客観的にそのゲームを理解することができるようになるほうがいいと、私は思う。

（埼玉県　B・ライアッ太君㉓Ⓐ）

☆これはゲームに限らず言えることだが、ある対象について他人が何と言おうとも、やはり可能な限り自分の五感で味わってみて、しかる後に自分なりの判断を下すのが一番ヨイと思うのだがどーだろ？

頑なに一つのことを信じ込むより、より多数の対比例を自分の中に取り入れていったほうが、よい意味で柔軟性を持つ価値観を育てられると思う。

で、話は変わるが実は私はパワードギアは1コインクリアしてねー（泣）。エイプレは去年の夏にクリアしたものの、エプリ台というヌルさ。それでいてアクションを語るというのはおこがましい。

しかし！先の『エイプレ最高』発言は全く以て超主観的な発言だが、やっぱりこれも私の五感が叩き出した過去の経験の蓄積の結果。あのゲームから受けたインパクトをねじ伏せるようなゲームが出るまでこの発言は撤回しないよ。どーか撤回させてくれる横スクロールアクションが出現してくれることを願っとります。

皆も『人の意見』に惑わされることなく、自分で行動して『自分の意見』を培った後、『人の意見』を対比材料として有効利用してみよう。

# がぶりよりゲーマー人生



「湾岸戦争」のヘリの方へお願い。「就職戦線」に取り残された私を救出してください。

（千葉県　ダンドロ君Ⓕ）

## なんですかチックアイランド

**幼**かったころ、父と時代劇を見ていて、「どうしてチャンバラのとき、後ろから斬りかからないの?」と聞いたら、「後ろから斬るのはヒキョウなんだ。だから武士道ではそんなことは許されないんだ」と教えてくれて、「ふーん、じゃこの悪の手下たちもちゃんと武士道を守ってるんだ。エッラーイ」と感動したのですが、侍魂のキャラたちは平気で後ろからズバズバと…。父の教えてくれた武士道ってウソなのですか?それとも、侍魂のキャラたちが悪の手下以下なのですか?

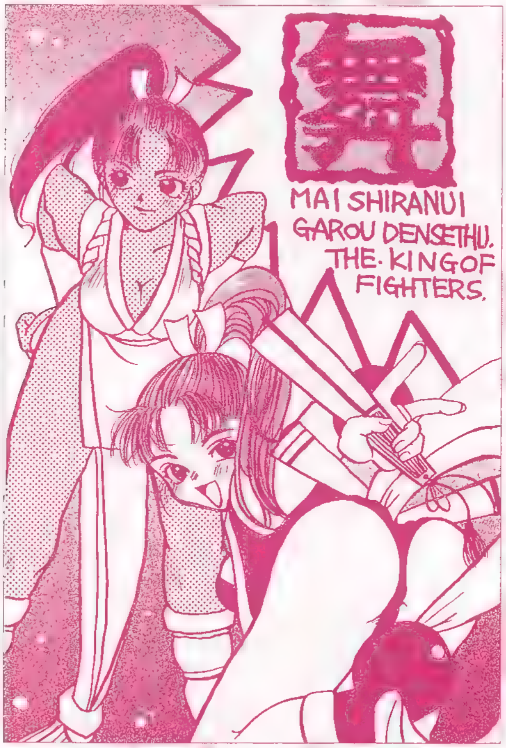
（宮崎県　肺結核アリチソ君Ⓑ）

☆…多分君の父君は正しい。侍魂の人々は武士道以前に「殺らなきゃ殺られる」の世界だから、武士道もへったくれもないんだよ。わかったかな。

**最**近、タイトーのインベーダーとか、ナムコのクラシックコレクション等、レゲーの魂げな新作?が出てますけどあのテのゲームは「レトロゲームコーナー」があるゲーセンでは、どちらのフロアに置かれるんでしょう。

（北海道　岩崎健治さんⒸ）

☆少しでもアレンジされてるゲームはニューゲームじゃないの?なんだかなー。




↑（沖縄県　青空うるるさん③）
.最初見たときは「なんてぇ露出度の高いキャラなんじゃあ！」と赤面したものだが、今ではノープロブレム。慣れって恐ろしい

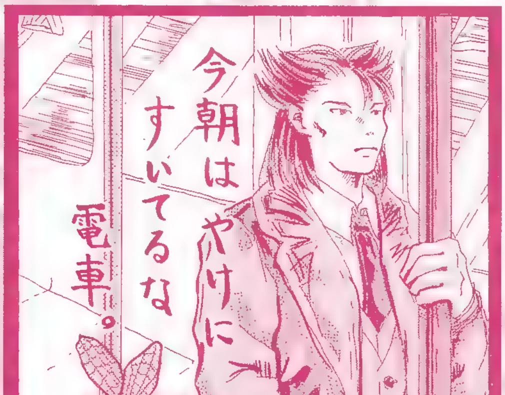
**私**の友人（女の子）はLEVEL8のKOF95で柴舟を倒せるほど強い。が、ソニックウイングス3は5面でツブれる。私はソニックウイングス3は1周クリアぐらいはできるが、LEVEL4のKOF95で1人のCPUにパーフェクト負け。渕さんはどっちに味方してくれますか?

（福岡県　OHIRA君Ⓓ）

☆もちギャルギャルな友人さん、といきたい所だが、基本的にたいていの格闘ゲームはパターン命で誰でもクリアできるように出来てるしなぁ（ゲームによって差はあるが）。が、シューティングはパターン作っただけじゃムリだし…でもランクと使用機体にもよる。

うーむ、やはりゲーマーで大切なのは腕前云々ではなく、より上を目指して精進する心。よってこの勝負引き分け。

（→ぜんぜん判定になってないんですけど）




↑（千葉県　蟻部ジャマイカンふなさん②）
☆アメリカは怖い所だ…。

## 新・体感のススメ

体感ゲーム物と言えばアフターバーナー、ウイニングラン（古くてすみません）等がふと思い出されます。

アフターバーナーは空、ウイニングランと言えば地。空・地とくればやっぱ海！ですよね。

スポーツフィッシング2はおいといて、海と言えば競艇ですよね。これをゲーム化すれば面白いと思いますよ。ズバリ、タイトルは・めざせ！賞金王』（アンチョッキーです。はい）。

で、予選、決勝でレースが行われますが、ここまでは普通です。ですが何と言ってもウリは車系統とは違い、常にキョータイが揺れていることと、コーナーを曲がるときには異常とも言うべき揺れが加わる所ですね。

あと実況は徳さんこと徳光和夫氏、解説は蛭子能収氏と、競艇ファンによる、競艇ファンのためのゲーム。別にファンでなくてもいいんだけど。こんなゲーム、だめでしょうか。

注：プレイ前に酔い止め薬を服用することを勧めます。

（高知県　ジリ貧戦隊プーレンジャー君Ⓔ）

☆競艇とはシブい。マリンスポーツならアルペンレーサーを改良してジェットスキーにしてみるってぇのはどうかね?

夏はジェットスキーで冬はアルペンのコンパチキットで年中OKナリ。

## 過去からの贈り物

某日、某ゲーセンにて。驚くべきことにワルキューレの伝説が入っていた。

ここのゲーセン「期限限定台」とか言って、たまにオールドゲームを入れたりするのだが、こんなインカムの取れなさそうなゲームをさりげなく置いておくとは正気の沙汰ではねぇな、とか思いながら顔は喜びを隠しきれていない。金髪の戦乙女に恋をした、中学校のころの自分の姿が脳裏に蘇った。

彼女との北の泉への旅路の記憶を、自分は忘れてはいなかった。気づけば、この店では誰も果たしていなかった、1コインALLをやってのけていた。

さっそくハイスコアボードへの申請をしにいったその時である。スコアを確認した店員さんが自分に声をかけきた。

「MOT（オイラのスコアネーム）さんですか。ずいぶん昔によくノートに書き込みに来てくれていたのはあなたでしたか」

…そうなのだ。以前、自分はよくここのゲーセンのノートにMOTの名前でいろいろなことを書き込んでいた。

しかし、身の回りが忙しくなったことと、格闘ゲームが嫌いな自分に話題の合う人が少なく、返事がもらえることが少なくなったのを理由に次第に疎遠になってしまったのだ。

それだけに、こんな自分のスコアネームを覚えていてくれた人がいたことと、ノートの返事がこんな形で返ってきたことに正直驚いた。

本当は自分に会ってみたいという人もいたそうだが、ノートという性質上、誰だかわからなかったらしい。一度も顔を会わせたことがなかったにもかかわらず、店員さんは懐かしそうに話してくれた。

ここにあるオールドゲームは、昔、やりこんだゲームの思い出を大切にしている人たちのための、いわゆるサービスで、「商売」であることを完全に捨て切っているという。

このオールドゲームたちのように自分（ノートのメッセージ）も、ひょっとすると誰かの思い出になっているかもしれないと思うと、何だかものくすごく嬉しくなった。半面、少々申しわけないような気もしてきたが…。

「また、時々お立ち寄りください」

帰りぎわに店員さんがそう言ってくれた。

「ええ、喜んで」

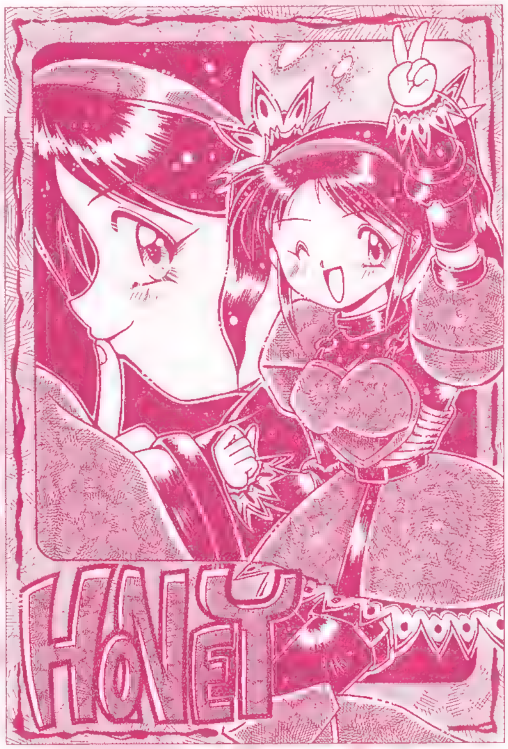
快く自分はそう答えた。

ワルキューレは自分が二十になった今もなお、素敵な思い出をくれた。彼女との再会の機会をくれた、こんな素晴らしいゲーセンのためにも、ここに思い出を残し続けたいと思う。

PS。このゲーセン「コンドル」はゲーメストの集計店です。オールドゲームも結構あるので、静岡の人はぜひ行ってみてください。

（静岡県　新間基雄君Ⓖ）

・過去にばっかりこだわっても何も生み出さないけれど、過去の遺産が今日の自分を高めてくれるってのはいいものですね。願わくば『思い出』が未来に光をもたらしてくれますよーに。




↑（大阪府　AKD君④）

…私も実はサブキャラとしてハニーをたしなんでおるが、なぜかやり込んでいるピッキーよりも勝率が高い。なんでかなートホホ。

## お・く・し・ぶ・り♥ アイランド大賞

忘れたころにやってくるアイランド大賞発表コーナー。半年前だけどサクサクいくよん。95年5／30・6／15合併号。文章部門は福岡県・AI－JAXネタの箱崎やまみさん。イラスト部門は長野県のバタンブラウン君。

続いて6／15アイランド。文章部門は愛知県のトロトロトロン君。イラストは一発に陣取っていたキャプサワのザ・忍者マスター君。

お次の7／15号、文章は魁ネタのユベンティーノ君。イラストはB5判の気合、けものさんの作品でした。来月も続けて発表するよ。

## カモン自己主張 お手軽クリティカル

今、ガンフロに燃えている。最近のシューティングは難スギてプレイするのもいやだが、これはムズすぎ…。

でもシンクロ連付き、ノーマル設定で5面戦車地獄地帯まで行けるようになった。クリアも時間の問題か。

しかし最近の縦シューなんて眼もくれなかった私が今さらやり込んでいる、その執念は…基板を持っている友人が見せてくれた、このゲームのラストバトルにある。

すべての終わりを彷彿する音楽、邪魔者など入ることも許されない緊張の中、繰り広げられる。

『西部の掟』

知らない人はぜひ見てほしい。この静寂の戦いを。

（愛知県　The．A君Ⓗ）

☆悔しいぐらいに、ヤバすぎるほどカッコ良いのだよこのラストバトルは！

ゲームはここまで人を感動させることができるものなのか、と、戦慄を覚えさせるゲームであった。

もし君の家の近くにガンフロがあって、もしまだこのゲームの『決闘』に立ち会ってない者は、資力と死力を尽くしてゲームをやり込むべし。

**ゲ**ーセンでゲーム天国をやった（モモコ使用）。恥zuかしかったけど、頑張って耐えた。楽しかった。

モモコボンバーの瞬間、友人が後ろにいた…時よ…このまま…forever with you（以下略）。

（埼玉県　涙のEQO君①）

☆モモコか…さすがにこの齢になると、ゲーセンで使う勇気がないなぁ…ハハッ…こんな気弱なオレを笑ってくれよ。

でもゲー天には電プチボタンほしいぜぇ！（Tアタックエクセリオン目標壱千百万。あと弐百万ナリ）おまけに家の近所には連付きナッシングー手連はキツすぎだなあ。

**モ**モコのボンバーには、スクール水着と赤ずきんとパジャマと下着とそれから看護婦さんとセーラー服とそれから…とにかくあと10種類ぐらいほしかった。

ついでに言えば、素っぱだか…（ぐはっもうだめだ俺は…俺はぁ!!）。

（東京都　Momoko　120％君Ⓙ）

☆んまっはしたないざーます。でも私もスクール水着は…否！否ッ！な何でもないッ！忘れろ、忘れるんだ君たち！

あーゲー天ネタってこんなのばっかだ。トホホ。

# 燃えよ青春!!



## バイオレンスストームの拳

★ゲームクリア会のために友人Aとーが我が街に侵入しやがった。い、いやよく来てくれたマイフレンド！

「エジホン以来だな…いくか」

「おお、サムライスピリッツの新作か。今日はこれをやり込むというわけだな、友人A」

「いいえ今日はバイオレンスストーム（コナミ・93）よ。いーの男はバイストなのよ！」

ヒョォと叫ぶ私（メズウ使い）とーは引きずられて、バイストの筐体に座った。我々は横スクロールFF型格闘アクションにはめっぽう強いクールギンな4人衆（一人はメカ）だったが、3人寄ればチョコフレークのように粘着力が強いかといえばそうでもないんです。

「削れ削れーいオラオラァ、ヒィィ（体力消費無敵技連発でエクスタシーに至るもゲージは真っ赤で囲まれる。使い方違うよバッカでーな図）」

「ノォォォー！チェリーチェリーィィ（スクロールでルシが消えたらしい）」

「離せ！いや！離さないでぇーぐはっ（仲間が仲間をつかんでしまい、投げるわけにもいかずウロチョロしてる所に跳び蹴りをくらうの図）」

そして、つぎはぎだらけのラスボスを限りなく体力0にした時点で二人同時にゲームオーバーになってしまった。それが我々にためらいを与えた。

『ただ一撃をくらわすために50円を払うのか？』

「ううっ、さらば光る眼っ」チャリーン！私の50円がグラサン兄貴の姿を借りて出現した。

「よし掴んだ！決めろ福田！」

『ただでは殺さん』

私はボスを掴んだまま運びまわり、掴み空ジャンプで空中散歩としゃれこんだ。2機分。残機の生み出すこの余裕！これぞ残機美ー。

強大な攻撃力を持つ最終ボスが形勢逆転されて一生懸命頑張ってる…これって王子と乞食というお話みたいで泣ける。

おいおい慌てるなザコ、殴れよ燃やせよ！バックブリーカーをもっと～モットクレロン。でもペシッと無敵必殺技でおしまい。

力は勝つ！

むーちゃんが表紙に出ないのはバイオレンス・ストむー！

だから？

（東京都　福田雄一郎君Ⓠ）

☆やはり多人数ゴリ押しプレイで、もっとも緊迫感あふるる瞬間はラスボスのトドメ役を決めるときだな。

『ラスボスライフゲージ残り数ミリ！』

ついさっきまでこの上なくフレンドリーだった仲間たちのチャウチャウのような眼が、グレーターデーモンのそれに変貌する瞬間である。チャトランとプー助なみの連携プレイと譲り合い精神はたちどころに崩壊し、そこにいるのはまるで死肉に群がるジャッカルたち。いやぁぁ恐ろしい！

仲間は大切に。




↑（愛知県　あおぎりショウさん⑮）
くーっ、切ないねぇ。

## コナミさん、如月さんを嫁にくださいッ。ぐは！（滅）

## マイティイ害DX

今年はねずみ年。ひょっとしたらマッピー96とかミッキーのアーケードゲームが発売されるかも。ありがち。

**ア**ルペンレーサーで、自分より先にプレイする方々がことごとく難しい視点でプレイした後、易しいいい視点で1位でゴールしても、なぜか敗北感しか感じません。

（東京都　緑豆腐君Ⓚ）

☆あー、あるある。前の人がマニュアルで走ってて、その後オートマで完走してもしっくりこないとかね。まぁ気にしなければいいんだけど。（→思いっきり気にしてる）

**パ**ズルボブル2」のオープニングのバブルンのポリゴンは気合が入ってると思う。「ダイノレックス」みたいに戦わせてみたい。

（東京都　あづまの甲斐次君Ⓛ）

☆ダイノレックスの続編を作るのなら、ぜひともバブルンを隠しキャラで入れておいてもらいたいものだ。ものだ。

**似**てる言葉シリーズ！「即死連続技」と「セクシー連続技」………ダメ？

（広島県　白猿丸君Ⓝ）

☆くらって嬉しいのはどっち？シュール君ぽい。あー再放送してくれねーかな。

**夏**ごろだったと思いますが、「ガードキャンセル」などを「ガドキャ」と言う人がいて、ダサイと言っていましたが、私は「ガリバー」と叫んで友達に広めようとしています（ウケはイマイチ）。

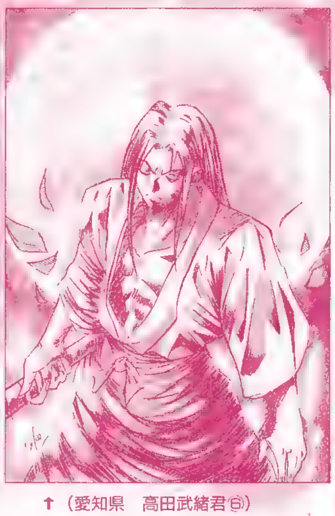
全国展開協力求む。

（埼玉県　高野雅浩さんⓃ）

☆「ガドギャ」って「加ト茶」みたいで笑えるよね。でもガリバー…ガードリバーサルか？…ガリバーねえ。




→（大阪府　パニックアタック？君⑦）
☆SNKのちょいレゲアクションゲーはMVSでまれに発見できる所がよいやね♡

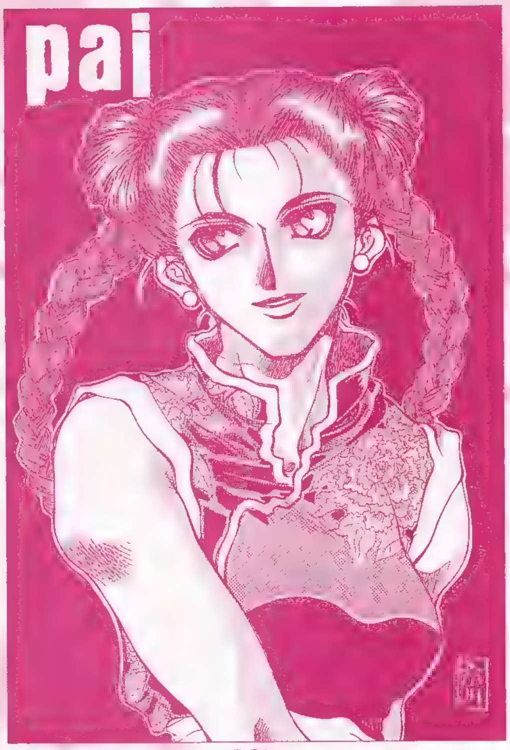


↑（愛知県　高田武緒君⑥）
☆肩に降る光が、汚れた剣に痛くて。

# こちらこだわり派



アファームドを「アームドF」と見間違えて胸がドキドキしたのは僕だけなのでしょうか…（死亡）。
（東京都　APO君Ⓟ）




↑（北海道　市川東州斎さん⑬⑧）
☆ロマンスには遠いけど、飾らない自分が好き。

## 人としてのマナーってのもあるよね

★最近アイランドでも対戦台においてのマナーという問題を扱っていますが、それ以前に僕は現在のゲームをしている人間についてのマナーについて言いたいのです。

このごろゲーセンへ行って思うのは、プレイヤーたちの道徳心の欠如。例えば何か気に食わないことがあるとすぐに大声でわめいたり、あるいは対戦相手を怒鳴りつけたり侮辱したり、台を叩く蹴るコンパネをタバコで焦がす灰を落とすゴミを散らかす等など。

もちろんこんなゲーセンばかりではありませんし、いい人も多いけど、これらの行為が心ない一部の人々の仕業という枠では、もうおさまらないように感じるのです。

少し前のことになりますが、僕はゲーメスト杯のヴァンパイアハンター大会に行ってきました。大会自体は楽しく、また決勝トーナメントでは一本取るごとに拍手が起こるなど良いところがあったのですが…ここでも目に余る行為が少なからずありました。

中でも一番気にかかったのが、参加者全員が集まって主催者側の話を聞く場面でした。新声社の方やメーカーの方が挨拶をしているときでも、私語が多くざわついていて、失礼なことを言う者もいたのですが、もっとひどかったのが閉会式の猿渡さんの挨拶のときでした。

挨拶の後はゲームのフリープレイの予定だったのですが、挨拶の中で「カプコンさんのご好意で、会場内の筐体のどれかにストZERO（当時発売前だった）を用意しました」とあった途端、猿渡さんの挨拶はまだ続いていたにもかかわらず、ほとんどの参加者が台の側に殺到したのです。

この光景を見て、僕は唖然とし、またゲーメストの読者でさえこの程度かと本当に失望しました。

彼らは一体どういうつもりだったのでしょうか。こういう行為は著しく礼を欠いていると僕は思うのです。

あれだけの大会を開くのに、企画から準備、会場の設営、進行、後片付け、それに費用と主催者側にどれだけ苦労と負担があるのか、彼らには想像できないのでしょうか。結局最後まで、僕は彼らから主催者側への感謝の念を感じることはありませんでした。

その後いろいろ考えてみたのですが、誤解を恐れずに言えば、今ゲームで遊んでいる人間には精神的に幼い者が多すぎるのではないか。ゲームはゲームに過ぎないのであって、人間関係より上にきて良いはずがないのです。

僕自身がこんな意見を言う立場にないのは分かっているけど、現状はちょっとひどすぎる。もっと周囲の人間にも気をつかってくれ。いつまでも子供ではないのだから。

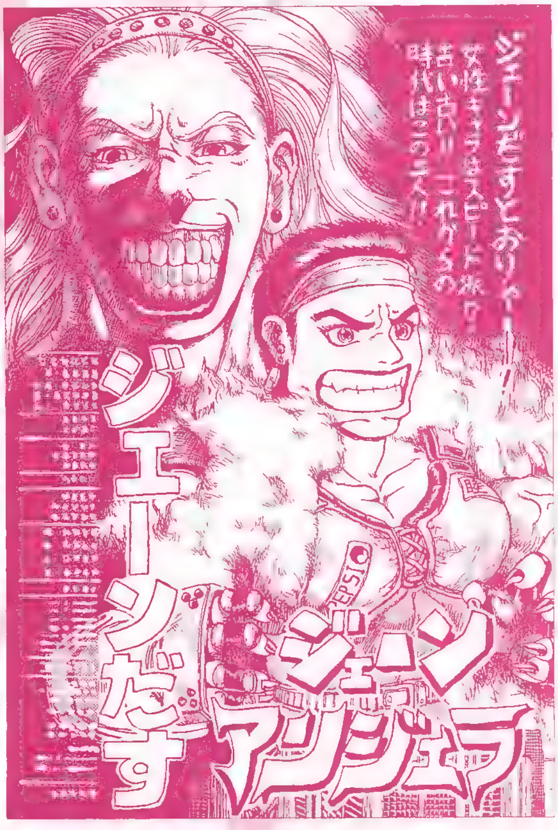
（東京都　金は天下の回りものはずだ君⑬Ⓠ）

☆ゲームセンターに来る目的は、人によってさまざまだろう。しかし、人によって目的が違うからこそ、お互いを尊重しなくてはならない。そこは社交性のある場所だということ。残念ながら、友達の家で遊んでいる家庭用ゲームの延長線上ではないのだ。そこは学校でも、家庭でもない、別の認識が必要な場所なのだ。

だが、例に挙げてくれた大会の場合は、自分自身では「ゲームセンター」より閉ざされた空間」として大目に見ていたことも事実だ。若干の無礼講も有りだと…。

しかし、金は天下の回りものはずだ君のように感じた人がいた事実は、誰もが受けとめるべきだろう。それは、このような問題は「ゲームセンターでの…」という枕詞を付けて語る以前のことなのだから。

（さわたり）




↑（沖縄県　DDK君⑬）☆滲み出る壊滅的空気がたまらん。

よかった探しはオマカセ!

# つっこみ三昧

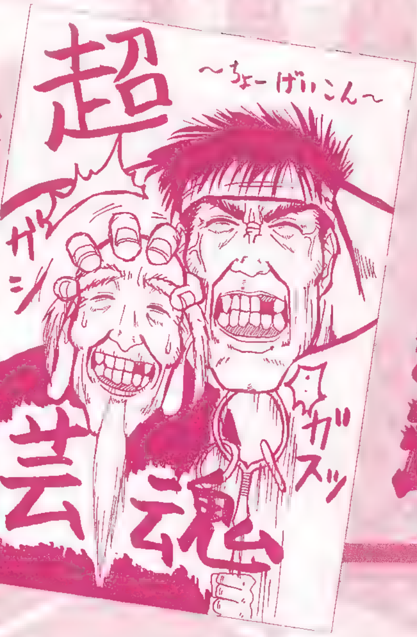
☞アメリカ横町じゃなかったんですね！じゃ本当は何？
（東京都　平沢渉君Ⓡ）
↑アメヤ横町というのだ。フフン。（←ちょい自慢げ）

☞州光の発音は吉光と同じで『クニミッツゥー！』がいいな。
（新潟県　越ヶ谷眠兎君Ⓢ）
↑ほとんど同じでよかったよかった。

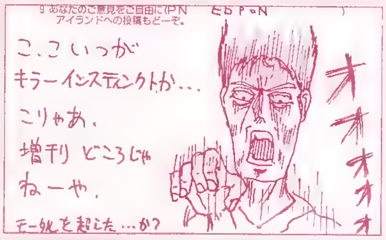
☞ガンシューガンダムのセイラさんの目が虚ろで、気になってしょうがありません。
（青森県　マッドサイエンティスト君Ⓣ）
↑気にするなというほうが無理か。

☞アイランドのコメントより、ファンタは「清涼」飲料水ではなく「炭酸」飲料水です。
（兵庫県　前田武司君Ⓤ）
↑お、久々につっこみらしいつっこみ（何だそりゃ）。以後を気をつけます。

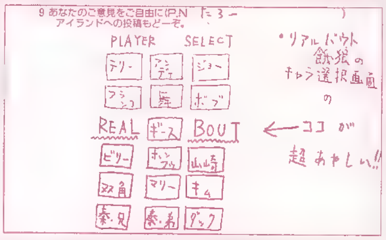
# 超超芸魂



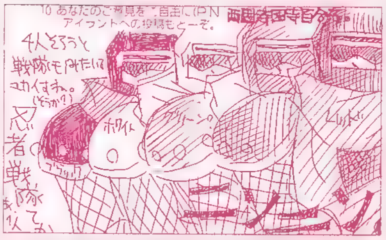
→（岡山県　三平君⑩）



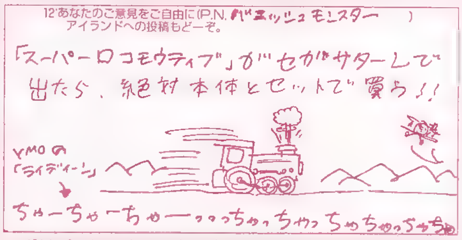
↑画面写真載せたいけど…発禁になりそうだ。⑪



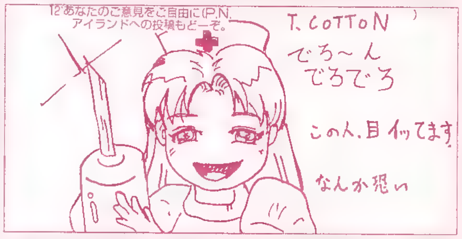
↑リアル君バウト君として登場が待たれる。⑫



↑♪ひとりのハンゾがふたーりさんにん。⑬



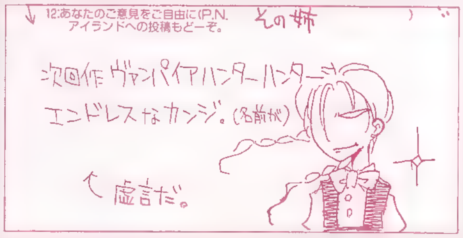
↑ポリゴンにて復活したらどーする?⑭



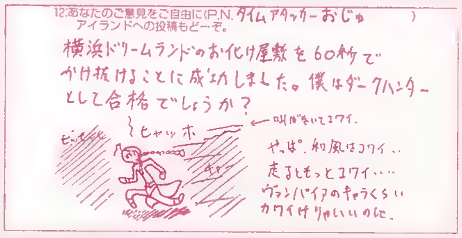
↑曲もイッててすこぶる怖えぞ。⑮



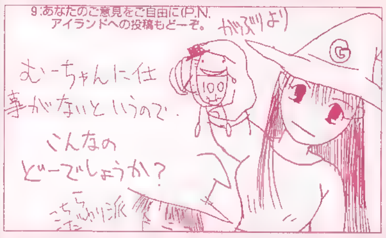
↑なぜ、イバラの道を行くかね。⑱



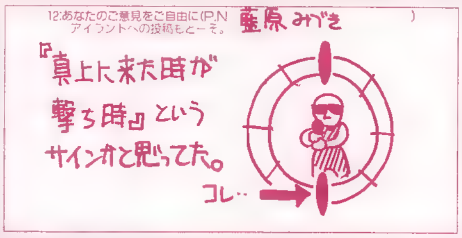
↑ミイラ取りがってヤツね。⑰



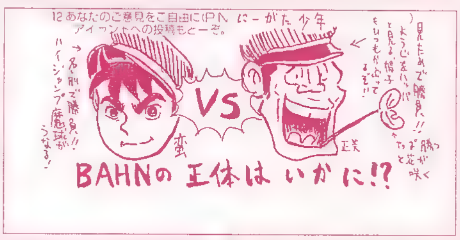
↑考え直したほうがいいかも。⑯



↑考えておこう。⑲



↑ほほえましいと言ってヨイものか。⑳



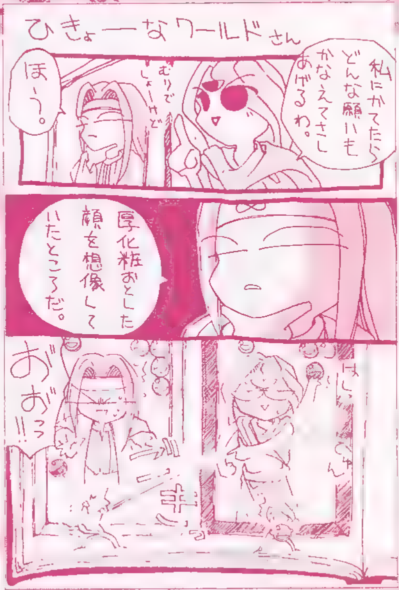
↑あとスタープラチナの人。㉑




→（神奈川県　桜井賢映君㉒）
泣けてきたぜ。



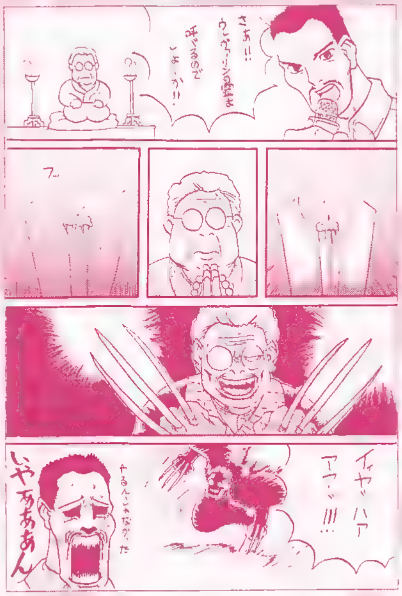

→（神奈川県　哲田すなお君㉓）
せめて勝ちポーズぐらいとってくれよ…。



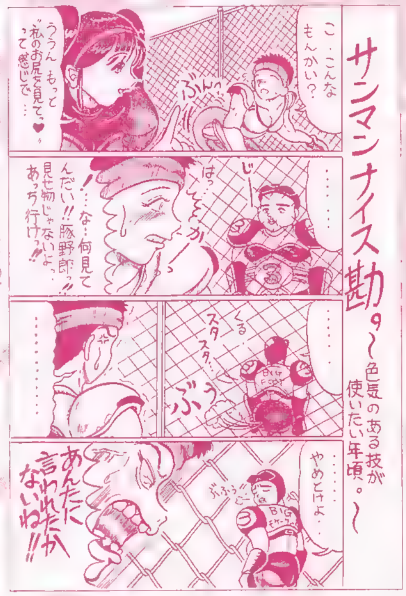

→（新潟県　しろくろさん㉔）
確かになんか濃いよーな。



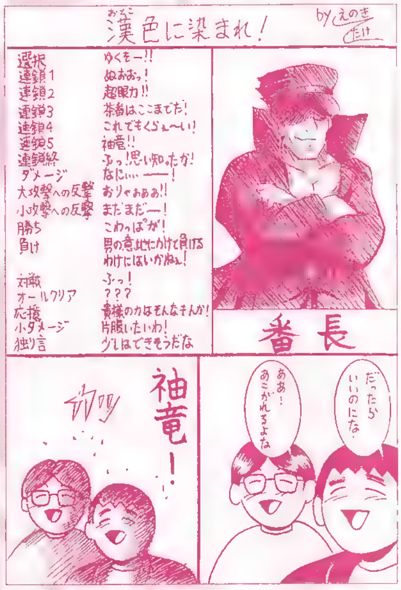

→（愛知県　脳ミソトロリ君㉕）
☆そんなモンか？



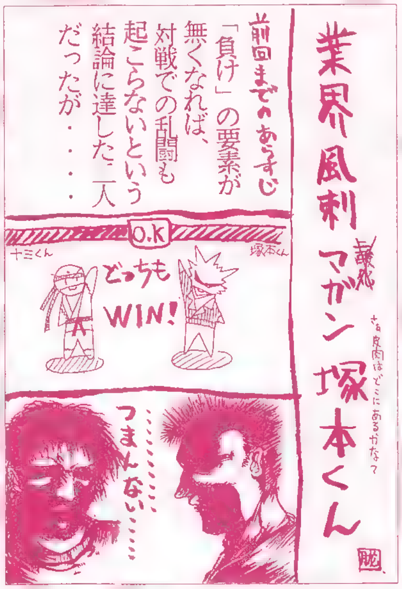

→（京都府　村田真吾君㉖）
もう救えねぇ…。




→（大阪府　ふぇちうまともみ君㉗）
☆ヒソカに連載。みんなでサンマンを応援しよう。




→（大阪府　えのきだけ君㉘）
本当に基板の中にデータ入ってそうで恐い。




→（大阪府　暁朧君㉙）
エゴをまき散らしながら生きるのが人間か。




→（長野県　パタンブラウン君㉛）
☆攻撃されないと体力が減ってくの。きゅう。



# ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

## ▼買います

●セガ・ゲームミュージックVOL2、カプコン・ゲームミュージックを適価で買います（どちらか片方でも可）。希望価格明記のうえW葉書で連絡を。②（〒284 千葉県四街道市みそら2-31-5 荘司直也）

●ヴァンパイアハンタードラマCDの非売品テレカを送料込みの1万円で買います。美品、キズなし希望。まずはW葉書で連絡ください。③（〒136 東京都江東区亀戸3-21-12-301 渋谷忠勝）

●エメラルドドラゴンの非売品カレンダーを買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒963-02 福島県郡山市大槻町字下反田21-3 伊藤一樹）

●ときめきメモリアルに関する販促グッズ（雑誌のプレゼントも含む）を買います。品名と希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒651-12 兵庫県神戸市北区桂木2-14-16 大山修司）

●ツインビーヤッホーのポップ、公式ブック（非売品）、OVAウィンビー1/8パニックを買います。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③（〒703 岡山県岡山市高屋319 浅沼健一）

●X-MENかINFINITY GUNTLETのマーブルコミックス（英語版）を買います。希望価格と保存状態明記のうえ封書で連絡ください。③（〒990-11 山形県西村山郡大江町左沢82 中村正人）

●ネオジオCD（限定モデル）＋KOF'95を2万5千円程度で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒033 青森県三沢市幸町3-21-6 北村怜子）

## ▼売ります

●ゲーメスト（No.2から）、コミックゲーメスト（創刊号から）のバックナンバー、その他古めのゲームグッズを売ります。リストを送りますので、90円切手を貼った返信用封筒同封のうえ連絡ください。③（〒206 東京都多摩市落合1-26-3 コーポラスジュエル205 柴田亮）

●ポスタードリームの同級生ポスターNo.0～9の10枚1セットを1万5千円で売ります（バラ売り不可、送料込み）。まずはW葉書で連絡ください。③（〒253 神奈川県茅ケ崎市菱沼2-13-32 高橋正人）

●ヴァンパイアハンターキーホルダー（フルカラー人形）15体セットと斬紅郎無双剣のポスターを売ります。送料そちらもち。希望価格明記のうえ80円切手同封かW葉書で連絡ください。③（〒569-11 大阪府高槻市別所本町19-8 山崎かおる）

●ワルキューレの冒険、スーパーゼビウスガンプの謎のボードゲーム（未使用）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒102 東京都千代田区富士見2-14-12-1401 平野敦子）

●ドルアーガの塔、イシターの復活、源平討魔伝、ドラゴンバスター、ワンダーモモ、ドラゴンスピリッツ、アフターバーナーのテレカを売ります。希望価格明記のうえ葉書で連絡ください。③（〒533 大阪府大阪市東淀川区豊新1-11-10 岡島ハイツ305 大原浩昭）

●ネオジオ本体＋龍虎の拳2＋侍魂＋餓狼伝説2を適価で売ります。前記のもの＋現金とプレイステーションとの交換でも可。まずは封書で連絡ください。②（〒030-01 青森県青森市妙見2-18-19 木村育子）

## ▼交換・その他

●ゲーム中心よろずの新設サークルです。1グループ4～5人くらいでノートをまわしてゲーム話に花を咲かせましょう。男女年齢問わず。詳しくは80円切手同封にて連絡ください。②（〒712 岡山県倉敷市福田町浦田1824-4-3-204 椿山寛子）

●こちらのネオジオCD＋コントローラープロ＋KOF'94、'95＋ギャラクシーファイト＋真侍魂＋餓狼伝説3をあなたのPC-FX＋チームイノセント＋卒業2と交換してください。②（〒230 神奈川県横浜市鶴見区市場大和町2-23-302 山口理）













茨城県 中村ゆうさん

## お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1-11-4 新声社 ゲーメストアイランド係



郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

(受取人)
渋谷区恵比寿南3・1・8・2GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

| | |
|---|---|
| フリガナ<br>住 所 | 〒( )<br>都・道・府・県<br><br>TEL ( ) − |
| フリガナ<br>氏 名 | <br>年令 才 男・女 |
| フリガナ<br>学校名・学年 | 県立・市立・私立<br>学年 年 在学中・中退・卒業 |

'96年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

| ★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。 | 記入欄 |
|---|---|
| **入学相談会**<br>各専攻コース別の授業カリキュラム、入学試験の内容・倍率、校舎見学など本学院に関することの全てから、ゲーム・コンピュータグラフィックス・マルチメディアなどの業界への就職や展望等について、当学院のコースアドバイザーが1対1でご説明します。<br>当学院の募集は各専攻コースとも定員制であり、毎回小人数で入試を実施しているため、残り定員数は日々推移しています。残り定員数が知りたい方はお電話でも承ります。<br>入学相談会に参加希望の方は、右の欄に希望日時をご記入下さい。所要時間は、約1時間半です。また、開催期間以外のご予約のついては、入学事務局宛のお電話にてご相談下さい。ご両親の方もご一緒にどうぞ。 | 月　日<br>時から |
| **模擬試験**<br>一般入学試験対応の模擬試験です。一般入学試験の5科目のうち、3科目（一般常識　感覚テスト　作文）を実施します。（各試験内容：一般常識　国語・数学英語・社会常識、感覚テスト：テーマに対して与えられた範囲内で表現する、作文：身近なテーマに対して字数制限なく表現する）<br>模擬試験の結果は、上位からA・B・C・D・Eの5ランクで評価して皆さんのお宅へ郵送します。そこで、A・Bランクを取得した方は出願時にそのランク表を同封すれば、本試験において模擬試験で受験した科目が全て免除になるという特典があります。なお、模擬試験は何度でも受験することができ、その評価は本試験の参考には一切致しません。一般試験の傾向を知るためにも、是非受験されることをお薦めします。受験希望の方は、右の欄に、希望日時をご記入下さい。（予約受付時間は10:00〜15:00の間．試験時間3時間） | 月　日<br>時から |

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

| | | |
|---|---|---|
| ゲームクリエイト専攻 | シナリオ＆キャラクターデザインコース | |
| | ゲームプログラムコース | |
| コンピュータグラフィックス専攻 | コンピュータグラフィックスコース | |
| | コンピュータアニメーションコース | |
| マルチメディア専攻 | ビジュアルクリエイトコース | |
| | デジタルサウンドコース | |
| 昼間部4年制 | ゲーム開発研究コース | |

★ご質問がありましたら、記入して下さい。

**本校に興味のある方は、このハガキで。**

キリトリ線

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

時代の最先端を行くゲーム業界。
そこは、選ばれた人間だけが参加することを許された特別な世界だ。
そして今年もゲーム業界には新たな戦力が加わり、
より素晴らしいソフトを生み出そうとしている。
彼らは、ゲームアミューズメントの将来を左右する
重要なキー・パーソンなのだ。

## Messege from Professional Creaturs
## ATLUS Co.,Ltd. Edition

株式会社 アトラス
企画 秋山豊君
バンタン電脳情報学院 シナリオ&キャラクターデザインコース '95年卒業

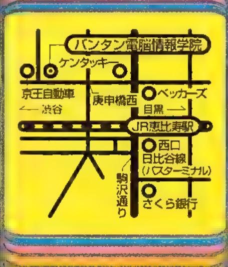


先日発売された、「真・女神転生 デビルサマナー」の企画を担当していました。
もちろんチームで進行していましたが、僕はその中で、
戦闘中の会話の部分を担当していたんです。
新人研修を終えて、5月にはこの仕事にとりかかったんですが、
学生の時とのギャップは全く感じませんでした。
学生の時は、ゲームを制作するのに1から10まで自分でやらなければなりませんでしたけど、
今は自分が担当しているところだけに集中できるので、
毎日深く掘り下げる勉強になっています。
ただ、今は仕事としてやっていますから、
任されていることのひとつひとつが非常に大切だということも実感しています。
細かいところまで考えなければなりませんし、どれひとつとして手を抜けないですね。
でも、逆にそれが仕事の面白味であることも確かです。
やり甲斐は物凄くあります。
発売されるまでこのゲームに携わってきましたけど、
いわゆる次世代機も出揃いましたから、
この次はどれだけ人間臭いゲームをつくることができるか、
というところを突き詰めてみたいですね。
どんなに絵が綺麗になっても、どんなにスピードが早くなっていっても、
結局は0と1しかない電気信号の世界ですからね。

2/1(木)~2/29(木)
2/1(木)
当学院に関するお問い合わせ
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

**バンタン電脳情報学院**

【フリーダイヤル】
**0120-51-0505**
〒150 渋谷区東3-22-14-2GM




'96年度入学願書締…迫る
4年制第二期募集受付3/…







# 注目度ナンバーワンのオプションを大紹介






ファン注目の「セクパロ」。発売日はまだ未定だけど、この春には出るのか!? 今年はコイツに会う日も近いぞ!

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡



## ステージは全7ステージだがしかし!…

セクシーパロディウスの続報をお伝えしよう。

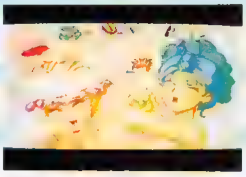
まず、いきなりだが、このセクパロは、全7ステージ構成、ということになっている。だがしかし! 実際のステージ数は、これよりもさらに多い。

何と! 今回のパロは、ステージごとに"ステージ目標"というものが設定されていて、その目標に到達したか否かで、コースが分岐してしまうこともある!

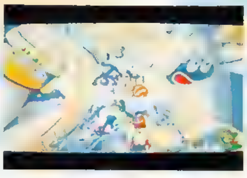



各ステージのクリア目標が重要なのだ。

つまり、同じステージ2をプレイしても、目標に到達したかどうかで、次に進むステージが変わってきてしまうのである。



目標達成。おネーちゃんに囲まれてウレシイ。



作戦失敗。あわれだ。

なので、全7ステージといっても、1度のプレイですべてのステージを回ることは不可能なのだ。

さらに、これに加えて、前作にもあったような、乱入ステージ（モアイ戦艦面のような感じ）も存在するらしいので、さらに奥は深い。

こうなったら、何がなんでもすべてのステージを回ってやろうと思うのが人情。パロディウスのやりがいが増したといえよう。

ウワサでは、スペシャルステージも、前作に引き続きあるらしいぞ。これまた要チェックだ。

## ステージ目標が攻略のカギになる?

各面に設定されたステージ目標。これは、コースの分岐に関わってくるので、しっかり目標を達成していかないといけない。

うっかり目標を忘れてしまうと、未達成ステージ行きになってしまうぞ。

今度のパロは、ただ単に敵を倒しまくればいいってもんじゃないのだ! ここが新しいところ!!

場合によっては、ワザと目標を達成しなかったりすることもあるかもしれない。

ステージ目標は、このように重要な要素であることは間違いないので、これもチェック。

## 新・白ベル助っ人アレキサンダー登場!

このパロでは、白ベルのパワーが進化して"助っ人キャラ、アレキサンダー"となっている。

このアレキサンダー、見かけはちょっとアレだが、プレイヤーの援護や、コインを取ってくれたりと、非常に役立ってくれる。見てるだけでも面白い。

かわりにメガホンがなくなってしまったワケだが、きっとそれ以上の活躍をしてくれる（に違いない）ぞ!




これが新・白ベルの"アレキサンダー"イカス。

## オプション　マルチプル

〈プロフィール〉

・オプション（OPTION）
いつも自機のまねをしていた日陰の存在のオプションがついに変身能力を身につけて帰ってきた。ただ、まだ修業中の身ということで、完璧に変身することはできないらしい。
年齢　17億年ぐらい
性別　♯

・マルチプル（MULTPLE）
サラマンダ2で脇役に返り咲きかと思いきや、オプションにその座を奪われてしまった。「冗談じゃねーぜ、あんなやつずっと投げ飛ばされてたらいいんだよ」と言ったかどうかはわからないが、オプションには負けられないということでやってきた。
年齢　6億年ぐらい
性別　♭





## 巷でウワサのオプションを徹底分析

さて、ここからは新キャラ紹介。巷で早くも「こいつはこいつよりも使える!」とのほまれ高い"オプション"を紹介しよう。

オプションの良いところといえば…、

**①見た目が良い**

見た目の、プヨプヨした感じがよい。さらにショットの形やなんかも、なんとなくイイ感じである。

これは、もしやこいつをしのぐ人気が出るかもしれない、と感じさせる何かがある。

**②装備が良い**

次に、何といっても、強そうなのがよい。

こいつもどきのパワーアップは、パワーカプセル2コで取れる。

さらに、こいつの弱点であった後ろ方向も、ミカエルもどきで万事OK。

オマケに、サンダークロスもどきはなつかしのブーメランショットときている。これはもう使うしかー!

さらに言うなら、バリアが全方位なのもよい。ミサイルがないのが唯一の弱点か。

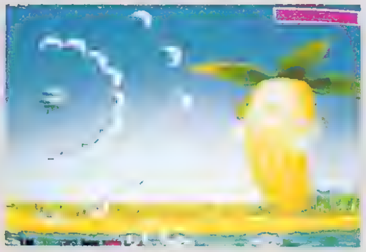
**③バカにしたところが良い**

オプションが自機になるなんて、人を小バカにしていて好感が持てる。でしょ?

## こいつもどき

まず、スピードアップの次に来るパワーアップがこれ。

どっからどう見てもこいつなショットを撃つ、「こいつもどき」へと変身する。



オプションがカワイイ。まさにこいつもどき。

違うのは、紙ヒコーキに乗っているのが、こいつではなく、オプションになっているところ。

このオプションがチョコンと乗っている姿がまたカワイイ。その場パワーの段階によって、乗ってるオプションが1匹2匹と増えていく。この姿、超気に入ったぞ。

ショットの出かたはまさにこいつそのもの。パワーアップのしかたまで一緒だ。最強にしてつき進めー!

## その場パワー

このパワーアップは、こいつやミカエルの"グレードアップ"とほぼ同じものと考えてもらってよい。



これがオプションのバイパー。カワイイでしょ。

各パワーアップ（こいつもどきやミカエルもどき）の状態のときに取ると、そのパワーアップの段階が1つ上がるというものだ。

しかし、このパワーアップはこれだけではない。

何もパワーアップしていない（こいつ、ミカエル、サンダークロスに変身していない）状態で、このパワーを取ると、何と、オプションのオプション(!?)として、小さいビックバイパー（笑）が付くのだ。

## サンダークロスもどき

さあ、パワーを4つ取ると、いよいよウワサの的、サンダークロスもどきに変身だ。

これを取ると、自機がかの昔なつかしい、サンダークロスの自機（に目玉が付いたもの）のカタチになる。

パワーの段階に応じて、オプションが1~4つ付く。これもサンダークロスとおんなじである。

そして、ショットは、かの有名な(?)ブーメランショットだ!これはオプション使ったら何がなんでも取るしかねぇーーって感じだ。

でも、後ろに撃てないのが嫌かも。今のところ、オプションを広げることができるかは定かではない。



こ、これだ!まさにサンダークロス。良好。

## ミカエルもどき

パワーを3つ取ると、今度はミカエルもどきへと変身することができる。

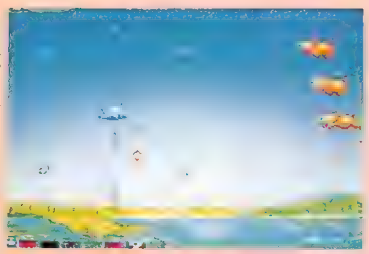
見てもらおう。ミカエルにそっくりのブタが、ミカエルそっくりのショットを撃っているではないかー!

このブタのグラフィックも、なかなかイイ味を出している。色もよい。

この装備も、ミカエルとまったく同じようなパワーアップをしていく。

こいつが使えるので、あまり必要ないかとも思えるが、一応後ろが撃てるので、使える場面はありそう。

それにしてもオプションはイイとこ取りのオイシイ奴だ。



ミカエルとはちょっと違いますが。もどきだから。

## その場バリア

このパワーアップは、特に説明の必要はないかもしれない。いわゆるバリア。

自機の全体をカバーする、フォースフィールドタイプで、耐久力は3発まで。

こいつバリアとくらべると、耐久力はかなり劣るが、自機全体をカバーしてくれるのは、やはりデカイ。

グラフィックは、そんなに大きいほうじゃないし、使い勝手は良さそう。

ただ、ちょっと見にくくなりそうな気がするのは、私だけではないハズだ。カワイくないのもイタダけない。気にしてもしゃーないケド。



全方位バリアで安心安心。こりゃイイ。

## ペン太郎とはエライ違いだ

新キャラ2人めは、イワトビペンギンのイワンとトビーの2人だ。

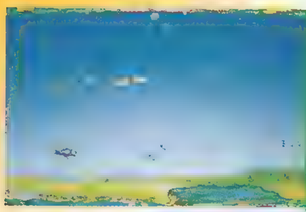
この2人、ペン太郎にくらべて、顔がキツイ。それもそのハズ、2人とも改造ペンギンなのである。

はっきり言って、このキャラ、ペン太郎とはくらべものにならないくらいに強い！

何が強いって？まずはその破壊力。イワトビショット、ミサイル、バウンドショットと、どれを取っても破壊力はバツグンだ。

バウンドショットは、地形のある面で嫌というほど活躍してくれるし、ペンタロウXは判定が小さいしで、使いやすい！

オマケに、オプションが従来のツインビータイプではなく、グラタイプになったのでこれまた便利。オススメ。



**バウンドショット**
前方斜めの上下に、バウンドするショットを撃つ。強いぞ。



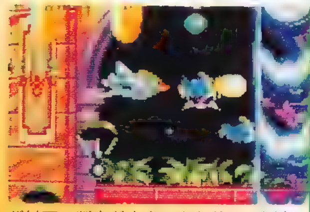
**イワトビミサイル**
垂直に落下するミサイル。一度上に上がるのが使えるか？



**オプション**
4つまで取れるが、4つめのオプションは子供なので弾を出さない(笑)。



**イワトビショット**
これはダブルの上の弾が、放物線状に飛ぶものだ。威力高し。



**ペンタロウX**
バリア。判定が小さいかわりに、耐久力は1発のみ。

## イワン トビー



**〈プロフィール〉**

**・イワン (IVAN)**
イワトビペンギン。親友を助けるためバクテリアン帝国に潜入するが、逆に捕らえられ改造ペンギンにされる。しかし自己暗示をかけておいたおかげでバクテリアンのマインドコントロールを受けず脱走。バクテリアンに復讐するために戦っている。
年齢　37歳
性別　♂

**・トビー (TOBY)**
イワンの同僚で、イワンと共にバクテリアン帝国に潜入するが失敗、一人だけ脱出に成功する。イワンを置き去りにしたまま逃げてきてしまった自分を恥じ、今度は単独で潜入し脱走してきたイワンを救出。しかしその際左目を失うこととなった。イワンが改造されたことに自分の責任を感じ、志願して手術を受け改造ペンギンとなる。
年齢　43歳
性別　♂

## ツインビーを蹴落として出演

新キャラ3人めは、このシューティングスターとブラックバイパーの2機。

シューティングスターは分かるケド、ブラックバイパーって何？気になるなぁ。新たな物語の予感がするぞ。

さて、カンジンの装備についてだが、この2機は他にないかなり特殊な装備となっている。

まず、オートオプション。これは勝手に狙うオプションが上下に付いてくれる。

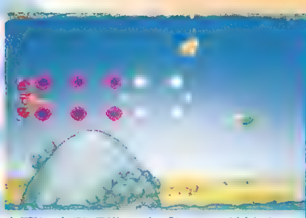
続いてブラックパワー。これは、グレードアップと考えてもらっていい。

問題なのが、スパークレーザーとワイドブラストの2つ。この2つは、溜め撃ちになっていて、使いこなすのがムズかしそう。

それにしても、このグラフィックの大きさはちょっといただけないか？



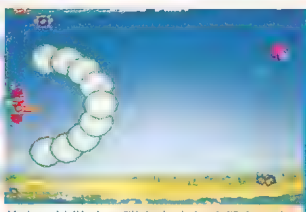
**スパークレーザー**
正面に極太レーザーを出すため撃ち。地形を貫く力がある。



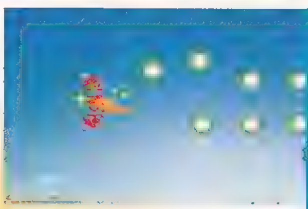
**オートオプション**
上下に自動照準のオプションが付く。ミサイルのかわり。



**ブラックパワー**
オプションとショットのパワーアップ。



**ワイドブラスト**
前方に拡散する弾を出すため撃ち。ちょっと使いづらい。



**サイコフィールド**
バリア。耐久力は3発で普通だ。

## シューティングスター ブラックバイパー



**〈プロフィール〉**

**・シューティングスター (SHOOTING STAR)**
パイロットはエース。「ツインビーヤッホー!」からのゲスト出演、といえば聞こえはいいが実はツインビーに荒らされたふしぎの国の再建費用を稼ぐためメロディ女王の命令で出稼ぎに来ている。エース談「ああ、こんなことになるなんて」
年齢　?
身長　172cm
体重　63kg
胸囲　96cm

**・ブラックバイパー (BLACK VIPER)**
正物質・反物質という言葉があるようにビックバイパーの裏の存在。このブラックバイパーがあるためビックバイパーは無敵だったともいわれている。そしてこの両者が出会うとき、そこにはビックバイパーの破滅が待ち受けている?
パイロット　?
その他のデータ　?

## ホットニュース自由押し！
# '96年一押し新作ラッシュ！


ダブルを取ると、「ウエにも撃テマース！」と教えてくれる。そのほかのパワーアップは前と変わらず。

相変わらずの機体、ビックバイパーである。

今回特筆すべきは、パワーアップした時のボイスが変わったこと。「もっと速くなりマース」「上にも撃てマース」は笑える。

### ビックバイパー／ロードブリティッシュ

〈プロフィール〉

・ビックバイパー（VIC VIPER）
たい焼き屋をしながら細々と生活していたが、あいかわらず過去の栄光が忘れられないようで、ことあるごとに首を突っ込んでくる。いろいろな野望(欲望?)を持っているようで、最近では悪役の風格もでてきたとか。
年齢　64歳
性別　♂

・ロードブリティッシュ（LORD BRITISH）
サラマンダ２で主役に返り咲きかと思いきや、どこの馬の骨ともしれないやからに主役の座を奪われてしまった。「冗談じゃねーぜ、やってらんねーよ、まったく!」と言ったかどうかはわからないが、このままではご飯も食べられないということで、仕方なくタコスケのもとにやってきた。
年齢　49歳
性別　♂




このバラまきぐあい、どうですか?強そうでしょ?オプションを広げるウラワザも健在だぞ。

今回のバニーさんたちは、スプレッドボムを取ると、オプションが回転する〝ローリングオプション〟となる。

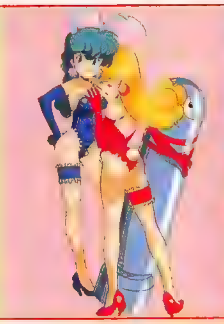
ローリング＋キャロットがとても強力!!こりゃイケルぞ。

### ひかる／あかね

〈プロフィール〉

・ひかる（HIKARU）
「もう年だから引退する～」などとほざいていたが、若さを保つためにはお金が必要ということで、タコスケのところへやってきた。巷のウワサでは、いろいろなオーディションを受けたがことごとく落選、職にあぶれてしかたなくやってきたとか。
年齢 22歳 性別 ♀ 身長 168cm 体重 51kg バスト 84cm ウエスト 57cm ヒップ 86cm

・あかね（AKANE）
ひかるの双子の妹。最近一人暮らしを始めたが男にだまされてばかりで貧乏生活を強いられているらしい。姉御肌のひかるとは対照的に甘ったれの性格だが、その性格とは裏腹に心の中ではいつか男をだましてやると思っているのでご注意を。
年齢 22歳 性別 ♀ 身長 168cm 体重 51.5kg バスト 85cm ウエスト 58cm ヒップ 86cm




やっぱりマンボウ。それなりに強いんだ。だけど、全く何も変わってないっていうのは…。

このマンボは、ファンの人には申し訳ないが、全く変わっていないぞ。

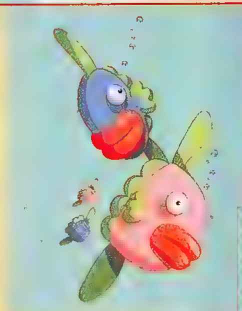
例の、４つ全部同じオプションになる所までおんなじで、使いやすさもおんなじというマンボ。

### マンボ／サンバ

〈プロフィール〉

・マンボ（MAMBO）
前作での名前はマンボウだったが、ついにネコ戦艦に尻尾をかまれたため、マンボとなってしまった。あいかわらず何も考えていないようで、そのままタコスケのところに居付いてしまった。何も考えていないわりには３種類のレーザーを操る不思議なやつ。レーザー将軍の異名をとる。
年齢　25歳　性別　♂

・サンバ（SAMBA）
マンボウの「ウ」の字を取り除かれた姿を見て喜んでいる間に２年が過ぎてしまっていた。結局ずっとマンボを眺めていたのでこいつもタコスケのところに居付いていることになる。本人たちは全く自覚していないのだからタコスケにとってはいい迷惑である。
年齢　28歳　性別　♀




ミサイルが誘導しないのが痛いかもしれない。３WAYが広くなったのが、吉と出るか凶と出るか?

ミカエルは、若干だが変更されている。

まず、ラウンドショットの初期段階（３WAY）の幅が広がった。あと、ミサイルが誘導しなくなって、一直線にしか飛ばなくなった。

### ミカエル／ガブリエル

〈プロフィール〉

・ミカエル（MICHAEL）
大天使として、全宇宙の平和を守るためといわれれば黙っていらずれに、今回も参加した。その使命感をタコスケに利用されているだけということに気づいていない単なるバカという話もある。天罰をも恐れないパワーアップは健在。
年齢　239歳　性別　♂

・ガブリエル（GABRIEL）
相棒のミカエルに負けず劣らずの熱血ブタ、のはずだったが前回下界に降りてから、天界と比べてあまりの過ごしやすさにそのまま住み着いてしまった。生まれてからこのかた、ずっと急所にガムテープを貼っていたので最近もしかしたら自分は女だったのではという疑いを抱くようになった。
年齢　239歳
性別　♂（♀でも可）




こいつショット。バスケボールか?それでショット?連射が効いて、敵キャラを狙って撃ってくれるので、後方への攻撃も可能。

こいつは、こいつショットという新技の追加が主な変更。相変わらず変なパワーアップだ。

また、こいつWAYは４番目のパワーアップになって弱体。こいつのおどり(?)がさらに激しい!!

### こいつ／あいつ

〈プロフィール〉

・こいつ（KOITSU）
空気に触れて三日で寿命がつきるかと思われたが、２年の月日を経てもそのパワーと愛嬌はいまだ健在。どうせみんな「こいつウェイ」しか使わないだろうと思いながらも今回「こいつショット」という技を新たに開発した。
年齢　２年と３時間　性別　∞

・あいつ（AITSU）
「こいつ」よりも30分遅く生まれたことをくやしがっていたが、最近では「こいつより30分長生きできるぜ」（ちちびんたつかさ訳）とうそぶいているらしい。でもよくよく考えてみるとこの世に人間が存在する限りお互い消滅することはないような気もする。
年齢　２年と２時間30分　性別　φ



## ステージ紹介

# 北の牧場ステージ ～北の国からコーンチワ～

のどかな北国で悪事を働くトウモロコシ。生ゴミの日に燃えないゴミを出したり人んちの牛乳を勝手に飲んだりピンポーンと鳴らして逃げていったり、果ては好きな女の子のスカートをめくる始末。住民の安全を守るため世界の平和を守るためこんな奴は退治するに限る…そしてがっぽり礼金を！

**・ステージ目的**　ボスを倒すこと。

**・ステージ内容**
最初のステージなので、ゲームとしてはごくふつうのステージ。プレイヤーがショットボタンを押すたびに飛び上がる「フランピング」と飛び跳ねる山「ギャロピーノ」が要注意。

**・中ボス「ギャロピーノ」**
飛び跳ねる山。この山が飛び跳ねる振動により地下に潜っていたモノたちが地上に飛び出す。山の形をした馬というウワサもある。

**・ボス「コーンチワ」**
キタキツネが化けたトウモロコシのボス。彼が悪事を働くのにはいろいろと複雑な家庭の事情があるらしい。「世間の風は冷てーぜ」が口癖。回転しながらポップコーンをばらまく。

初めのステージは、北の牧場からスタート。

ここは、ボスを倒せば目的達成なので気楽なステージ。ここはパワーを回収だ！

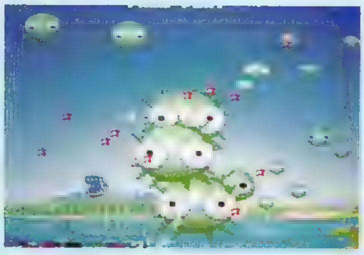
途中、へんな犬が空を飛んでいたり、ウニみたいな生き物が弾を吐いたりして来るが、あんまり気にしてはいけないぞ。目的はボスを倒すこと。

ボスはとうもろこしの「コーンチワ」ポップコーン放出。


ボスはモロコシで、ポップコーンを飛ばして来る。ハゥ！



ステージクリア！おめでとう。


ウニ！何だこりゃ。とりあえず倒すか。


いやーのどか。敵もやさしいし、最高やね。

# 浴場ステージ ～特殊浴場ベルサイ湯「水の滴るいいおところ」～

たまたま浴場の前を通りかかっただけで洗面器を投げつけられたという依頼者。おかげで財布の中身を全部ぶちまけてしまったらしい。その真偽のほどはともかく落としたお金を回収するべく特殊欲情ベルサイ湯へさあ出発！えっ？字が違う？欲情じゃなくって浴場？…わかってますよ、ダンナ、もちろん仕事ですよ、し・ご・と。

**・ステージ目的**　落ちている（浮いている？）コインを回収すること。

**・ステージ内容**
高速スクロール。途中上下強制スクロールや無限スクロールが入る。迷路状になった地形や流れ落ちる水流の中でコインを集めていく。水流に入ると自機が押し下げられる。

**・ボス「とうとうペンギン」**
便器をかぶったペンギン。特殊浴場ベルサイ湯の経営者。名前の由来は「浴場の最後にネタが尽きてとうとうペンギンを出すしかなかったのか…」という開発者の思いから来ている。決して他意はないので誤解しないように。中にコインやザコなどの入った泡を飛ばして攻撃してくる。

さて、ここは浴場、いいおところ。湯船の中（？）やタイルばりのステージを、高速スクロールで駆けぬける！

高速スクロールなのに、コインも取らなきゃいけない。

いきなりキビシイ目的だ。

ボスの「とうとうペンギン」は、見たまま便器をかぶった変な奴。水を流して攻撃する。

バスタブに入ったおねーさんたち&兄貴がいいね。


おネーちゃん登場。兄貴もいるぞ。


ボス。だから便器はやめなさいって…。


水流に流されると死あるのみだ。



この面はコインを集めないといけないのだ。

## 館ステージ
### ～奥のあいつにチューいしろ！～

ちまたでウワサの盗賊団「ぬすむんDEチュー」。あんなものからこんなものまで全部盗んでしまうということらしい。依頼者いわく「あんなものからこんなものまで全部盗まれたザマス！」。まさにウワサ通りの犯行！こんな奴らは許しておけぬ、盗賊退治で奴らの財宝も頂きだ！

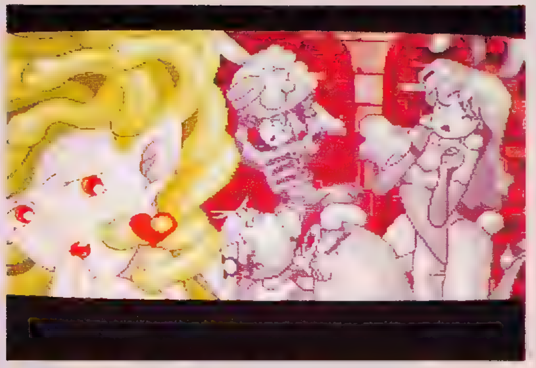
**・ステージ目的**「ぬすむんDEチュー」構成員を成敗すること。

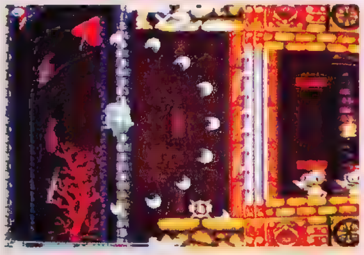
**・ステージ内容**
上下２画面の任意スクロール。城の中には個室がたくさんありいろいろなところに隠れている「ぬすむんDEチュー」構成員を探して成敗していく。

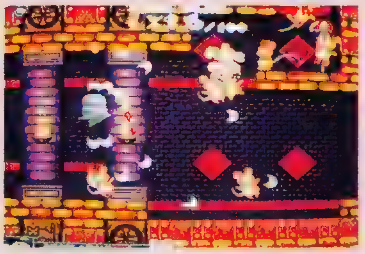
**・ボス「メデューサ」**
盗賊団「ぬすむんDEチュー」を陰で操る黒幕。自分の館に住み着いたネズミたちを調教して盗賊団を作り宝石や装飾品を盗んで来させようと思っていたが、そこは所詮ネズミ、何を盗めばいいのかわからずにあらゆる物を盗ってくるようになった。髪の毛の蛇と誘導レーザーで攻撃してくる。

このステージは、地形が入り組んだ"館"が舞台だ。
この館の中にひそむ「ぬすむんDEチュー」の奴らを、なるたけ多く倒すのだ！
このネズ公たち、実にいろんなタイプの奴がいて面白い。逃げ回る奴、ドアから出てくる奴、続けてどんどん落ちてくる奴など多種多様。
ボスのメデューサの石化攻撃はイヤらしいぞ！


ボスはメデューサ。さりげなくドラキュラの曲がかかってるし。


作戦失敗！石にされてしまったぁー。


館に突入。あわてるネズ公をやっつけろー！


わいて出てくるネズ公ども。さあ殺れ。

## 竜宮ステージ
### ～天女と一緒に昇天よ♡～

「女に金をだまし取られた！」とやってきたスケベな親父…もとい、大切な依頼者。何やらラウンジ「竜宮」で鼻の下を長くしている間に財布がなくなってしまったらしい。店で働く天女たち、こういうやからはやっぱりお仕置きしないとね。

**・ステージ目的**　悪事を働く天女たちを懲らしめること。

**・ステージ内容**
上下無限スクロール。ラーメン鉢から間の抜けたドラゴン「龍麺」が出現する。

**・「龍麺」**
数人の天女が協力してドラゴンに変身している。ラーメン鉢から出現し、画面中を漂う。

**・ボス「乙姫」**
昔、中国でカンフーの修業をしていたということもあり、その容貌に似合わず身が軽く、三角飛びを使っての飛び蹴りをマスターしている。これ以外にも、ナイフを投げる、頭を飛ばすなど4000年の歴史を感じさせる多彩な攻撃をしてくる。

ここはいきなり水中のステージ。大きな竜がわんさかと襲ってきます。
実はこの竜は、悪い天女が化けているもの。サッサとこらしめてあげましょう。
でも、いくら悪いとはいえ、天女さまを倒すのは気が引けるよな。
ボスの「乙姫」は、とんでもないセンスのタマゴオバケだ。顔がとんできたりして。



こ、この格闘家は!!イーアルカンフーの人だね。



なんて見とれてたら、キョーレツなボスが登場！イヤすぎ。今どきの女性格闘家っぽい。


やっぱりパロといえば曲。今回もクラシックから、盆おどりなんかもあったぞ。


ラーメンのドンブリがハッチ。クラゲが謎。

衝撃事実！なんと今度はヨコシューだ!!

# 戦国ブレード

## SENGOKU ACE EPISODE II ™

担当：ジョッキー★笹岡

今度はヨコ！あの暴れん坊巫女こよりや、ターボ坊主、天外が帰ってきたぞ！しかも今回は、空を飛んで生身で戦っちゃうぞ！

うわさのユーニス嬢12歳！





### キャラデザはあの司淳が！

先月の本誌広告で見て、おどろいた人も多いであろう。

なんと！メインのイラストレーターが、前まで（戦国エース・ガンバード）の中村博文氏にかわり、司淳氏が担当している！

「今度はデカイぞ！」

た、たしかにこよりは大きくなった（部分的に）ケド、これでいいのか？

司淳氏は、コミックゲーストや、他雑誌の表紙も描いてらしたので、絵をひとめ見て、「あっこの絵は！」と思った人も多い（ハズ）だろう。

今回の新メンバーは、今言ったこよりと、エースのときのメンバー、天外和尚、さらにまったく新しい3人（？）の顔ぶれで、全5キャラの登場メンバーとなっている。

今回は、新キャラの金髪美少女忍者、ユーニスちゃん（12歳!!）に人気が集まることか？

きっと、プロフィールの中の〝生き別れの姉〟とは、戦国エースの女忍者〝ジェーン〟のことに違いあるまい。

### ものがたり

長きにわたり、東の平野を治める名将が、ある日を境に豹変した。

妖しげな軍団を配下に置き、〝生霊狩り〟と称し、貴賤の別なく女人ばかりを強制的に城に召し寄せ、誰一人として生かしては帰さなかった。

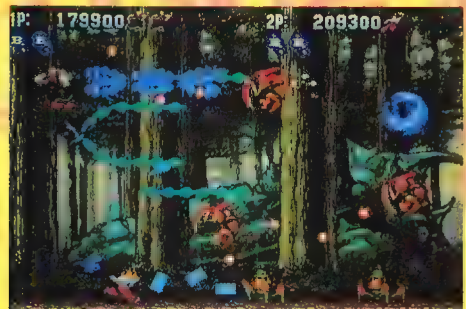
やがて、その魔の手は近隣国にも及び、西国の姫君、布津姫もその手中に落ちることとなる。

城内にてふつひめは、その恐るべき陰謀を知る。将は若き女人の魂を集め、究極の生物を創造せんと画策していたのだ。それは人の魂を食らい着々と成長を遂げ、最後のよりしろとしてふつひめが取り込まれれば完全体となり、わずか数日で世のすべてを焼き尽くすという。

姫をよりしろとする儀式は明日の日の出の刻、残された時間はわずか一昼夜。最後の望みを託し、姫は家宝〝飛蒼石〟を石牢の結界より城外に放った。

〝飛蒼石〟は天を翔け、5人の勇者のもとに落ちた。蒼き光に導かれ、今、物語の幕が開く。

●飛蒼石：東方でのみ産出される鉱物で、完全な結晶で採掘されることは極めて珍しい。透明な蒼い光を放ち、周辺に特殊な〝場〟を発生させる能力がある。飛蒼石の正当な主であれば、この〝場〟を自在に操り、飛行することさえ可能と言われている。



これがその画面写真。聞いて驚け！横シューティングだ。こよりが走ってるぞ！




各ステージ間のデモは、パワーアップして今度はアニメーションするそうだ。デカイなぁ…。

ホットニュース目白押し！

# '96年一押し新作ラッシュ！




おお！この三度笠かぶった奴、カッコイイ！戦国のメカセンスはやっぱイイよなぁ。これだよコレ！

## 飛蒼石でとびます！

ゲームは、見てのとおりの横スクロールシューティングゲーム。

ボムもあって、ちゃんと戦国っぽいところがイイよね。

ただ違うのは、自機（自キャラ？）にそれぞれ〝オプション〟が付くということ。それと、自機がそれぞれ〝自キャラ〟のグラフィックになっていることだ。

人間が飛んでてちょっとヘンだけど、これにはワケがちゃんとあって、プレイヤーたちは、〝飛蒼石〟というものの力によって飛行しているのだ。

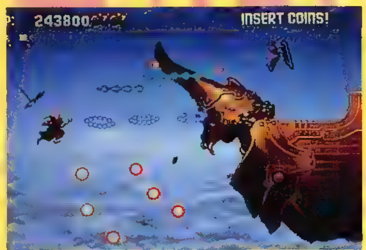
これによって、よりキャラクター性がアップし、アクションゲームのような演出でプレイヤーを楽しませてくれるのだ。

さらに、今回のステージは分岐式で、分岐の選択によって戦いかたが変わってきたりもするらしいぞ。

あ、そうそう、ちなみに戦国ブレードのタイトルロゴデザインは、中村博文氏だ。




これは新キャラの1人、「ハガネ」。こいつは一体何者!?




坊主は相変わらず数珠を飛ばして攻撃しているぞ。やるな。




これも新キャラの1人、「翔丸」。こいつもスカしてて人気出るかな？

## 登場人物（自機）



**●復讐の剣術士 翔丸（しょうまる） 17歳**

〝人狩り〟によって家族を失った若き剣客。自らの復讐のため〝飛蒼石〟を手にするが、その素性には謎が多い。



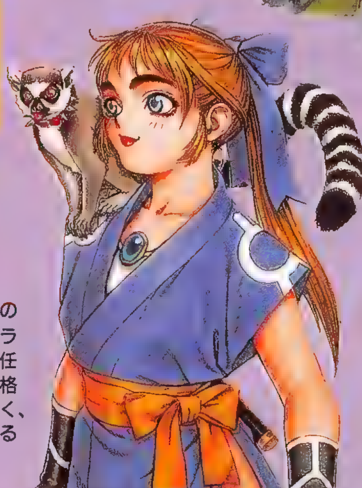
**●暴れん坊巫女 こより 19歳**

千の善行を積むという、修行の旅を続ける巫女。当代きっての神通力の持ち主ながら、奔放にして突飛、欲が深くて情にもろい性格。



**●反逆のからくり武者 ハガネ 年齢不詳**

元は敵軍団の改造兵士〝傀儡兵（くぐつへい）〟の1体。布津姫から授かった〝飛蒼石〟により封印されていた人間の魂が復活、反旗を翻す。



**●金髪の少女忍者 ユーニス 12歳**

公儀お庭番見習いの少女。忍猿（しのびざる）のソクラテスと共に健気に任務を遂行する。性格は内気でうたれ弱く、生き別れの姉がいるらしい。



**●帰ってきたターボ坊主 天外 52歳**

世直しと称して、全国で大破壊を繰り広げる旅の仏僧。未だ衰えを知らぬ体力と、鬼神のような法力の持ち主。

# 今回はステージ2、3を攻略!

# 19XX

ナインティーンダブルエックス
THE WAR AGAINST DESTINY



もっとも人気があると思われるライトニングでいくぞ。

ダブルエックスサル

## ちょっとしたコツなど

まずは、最重要ともいえるマーカーミサイルについて。

**●「ため」時間は短い**

前号でも書いたことだが、かなり大切なことなのでもう一度。マーカーのため時間はかなり短く設定されている。1秒も2秒もためるのは、はっきり言って時間の無駄。チョットためて「スパッ」と発射してしまおう。

**●マーカーミサイル自体の攻撃力は低い**

たまに見かけるのが、マーカーミサイルで敵を倒そうとしているプレイヤー。

強いのは、マーカーを付けた後に発射できるホーミング弾。マーカーミサイルを当てただけで硬い敵が倒せるわけではないぞ。マーカーを当てたら連射だ、連射。攻撃のメインは、あくまでもホーミング弾であるということを覚えておこう。

**●複数同時のロックは不可**

一度に複数の敵をロックすることはできない。現在ロックしている敵を破壊してから次をロックしよう。マーカーを付けかえているだけではダメ。前述したとおり、連射してホーミングを撃ちまくることが重要なのだ。

## 遠くをロックし近くを撃つ

ホーミング弾は、ただロックした敵だけを攻撃するのではなく、その進路上にいる敵すべてにダメージを与えることができる。ホーミングは、標的の途中にいる敵を貫通するためだ。

つまり、敵が一度にたくさん出現する場所などは、近くからコツコツ倒していくのではなく、遠くの敵をロックして多くの敵をホーミングに巻き込むようにして倒したほうが効率がいいということ。硬い敵を利用して、周りの敵も一掃してしまおう。

## アイテムパネルは追うと逃げる!?

赤編隊やアイテムキャリアが出すアイテムパネル、こいつは少々動きにクセがある。

まあ基本的には、時計まわりに円を描くようにして、徐々に画面下へ下がっていくだけなのだが、アイテムを取る際に、追うようにして取ろうとすると、アイテムが逃げるように感じてしまう。

一定周期でアイテムが変化するため、タイミングをのがすと取りたくもなくショットになっていたりして、かなり具合が悪い。これは、自機が横移動する際の画面のスクロールにアイテムパネルが流されてしまうためだ。

確実に取りたいなら、軌道を読み、迎えるようにして取るか、流されることを考慮して余裕をもって取りにいこう。

ちなみにアイテムのローテーションは、各機体のスペシャルウェポン（得意装備）から始まる。ライトニングならワイドショットから始まり、拡散、シェルへと変化する。モスキートは拡散、震電はシェルスタート。これが分かっていれば、回収するタイミングをとりやすいぞ。



戦艦の主砲の弾に注意。



主砲にロックはかからない。艦橋をロックしよう。

## ステージ2「雷鳴」

夕日がまぶしい2面。戦艦との戦闘がメインだ。

まず最初に、お約束の赤編隊が登場。アイテムに気を取られて戦艦の攻撃をくらわないようにしよう。

戦艦や中型機にしっかりマーカーを当てていけば押されずにすむ。戦艦の砲台は、マーカーが貫通してしまうのでロックできない。艦橋を狙ってマーカーを付けよう。

しかも、艦橋を破壊すると砲台は機能が停止する。もう弾を撃たれる心配がなくなるというわけだ。必ず破壊しておこう。

港のどこかに「隠し勲章」があり、ここを撃つと勲章がポンポン飛び出す。スコアを稼ぐなら見逃せないポイントだが、とりあえずクリア重視なら、無理して取る必要はない。自機はスコアで増えるのではなく、一定の階級になると増えるシステムだからだ。

勲章を回収する場合は、わらわらと飛んでくる小型機に注意。勲章を欲張って張りついて撃ち込んでいると、こいつらの体当たりを受けてしまうぞ。あまり攻め過ぎないように。

そのあと、横向きの戦艦が2隻あるが、これも前述のとおり艦橋を先に破壊しておけば、砲台を無力化することができる。主砲は後回しにして、まずは艦橋にマーカーを撃ち込もう。


左上のクレーンを壊し、すぐに高速艇に重なろう。


針のようなミサイルは、壊すと炸裂して5WAYに変化。

地上に設置されているクレーンは、両端に付いている砲台が弾を撃ってくる。中心の柱部分を壊すと、砲台ごと一気に破壊することができる。中心をロックして、さっさと壊してしまおう。

その2隻を破壊すると、今度は高速艇だ。最初は判定がないが、造船所の屋根が下にスライドし、高速艇がスピードを上げたら戦闘開始。基本は、高速艇をロックしてホーミングにまかせ、周りのクレーン&ザコをメインショットで撃ちにいく。

高速艇の撃ち出す、針のように細いミサイルは、撃つと破裂し5WAYに変化する。この弾自体は遅いものの、ミサイルが見づらいので気をつけよう。

高速艇のもっとも楽な倒し方は「重なり」。高速艇の判定が出た瞬間に重なって撃ち込めば、撃たれる前に破壊が可能なのだ。慣れてしまえば、こっちのパターンのほうがオススメ。

まず、高速艇の判定が出る前に左上のクレーンを壊しておき、すぐに高速艇のド真ん中に重なる。あとは、高速艇のスピードが上がると同時にロック&連射でOK。フラフラ左右に動くので、しっかり重なるように。

ライバル機（スタートデモに出てきた黒い機体）は、必ず左上から登場するので、マーカーをためて待つ。出現したらマーカーを当て、撃ち込みつつ右へ。ピンク弾×3をかわしたら、ボスの正面に張りついて撃ち込み、次の弾を撃つ前に倒してしまおう。


左上から現れた瞬間にマーカーを当てる。


ライバル機の弾を右にかわし、張りついて倒す。

2ボスは戦艦「雷鳴」だ。こいつは、いったん画面下方へ通り過ぎたあと、徐々に上に戻ってくる。戦艦には重なっても大丈夫なので、通り過ぎるときにロック&撃ち込みだ。なるべく砲台にダメージを与えておこう。

戦艦が通り過ぎ、戦橋の裏側のシーンでは、まず小さな砲台を壊してから、主砲を壊す。これらはすべて重なって撃ち込めば楽勝。あまり怖がらないように。

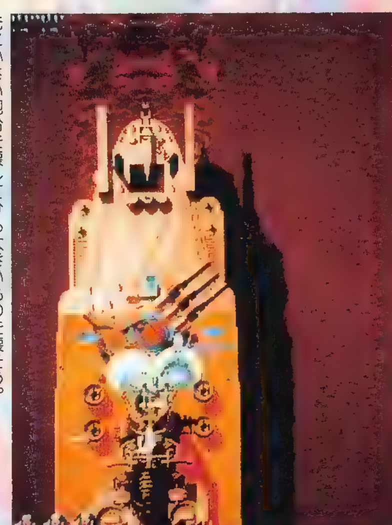
徐々に戦艦が上がってくるシーンでは、戦艦にロックし、周りのチビ砲台を壊しながら下がろう。

戦艦前部の主砲も重なりでOKだが、必ず主砲を壊してから下へさがること。壊さないままその砲台より下にさがってしまうと、弾をガンガン撃たれてしまうぞ。注意してほしい。

そのあとの艦橋&周囲の砲台攻撃は、ボスの移動方向を見て、なるべく広いほうで弾避けをすること。遅い弾に混ざって速い弾も撃ってくるので、あまり近づき過ぎないように。

艦橋はスパークし始めたら、弾を撃ってくる前触れ。自機を狙って4WAYを連射してくるぞ。4WAYの外を大きくよければ安全だ。

ある程度撃ち込むと第2形


先に小さい砲台を壊してから大きいものを壊そう。


壊さずに下がってしまうと、ビシバシ撃たれるはめになる。


4WAYは外側に大きくかわそう。


放射状に撃つ弾は、真ん中より外側のほうが隙間が広い。


慣れてしまえば真ん中でも余裕だけどね。

態になり、弾の撃ち方が変わる。これは中心から大きくずらしてよけると、隙間が広く簡単だ。

このモードも4WAYも、中心のすき間で弾をかわすことができる。機体のやられ判定がかなり小さい（細い）ので、実は思ったほど難しくないのだ。

## ステージ3 「カルベルトワーゲン」

序盤は、森林に設置された砲台に混じり、ザコとの戦闘が続く。左右に大きく動いてなるべく撃ちもらさないように。

初めのほうは、森林砲台があらかじめ見えているタイプだけだが、しばらくするといきなりニョキッと出現するタイプが登場する。画面をマメにスクロールさせて、事故を予防しよう。

地面に巨大な機影がはしり、パラシュート戦車部隊が降下してきたら、中盤の始まり。滝を降下しながらの戦闘になる。

ちなみに、パラシュート戦車は空中物扱いなので、触れるとアウト。地上の戦車とは違うのだ。


マーカーをためて、出現と同時にロック。


ポッドにガンガン撃ち込もう。


右で3WAYを撃つころにはポッドを壊しておきたい。

戦車部隊をかたづけたら、谷間から出現する大型ヘリにそなえ、ラインを合わせておく。出現と同時に3WAYを撃つポッドへ撃ち込み開始だ。

大型ヘリは、まず画面の中央から右へ移動し、いったん停止したあと、両翼のポッドから3WAYを連射してくる。出現と同時に撃ち込み、ボスが右へ移動したら下がって3WAYをかわそう。このあたりで片側のポッドは壊れているはずだ。

ヘリはその後、左へ移動し、停止して3WAYを撃つので、この3WAYの間に入って、残ったポッドを壊す。右下へ移動して撃たれると近くてイヤなので、それまでにきっちり壊せるようにしよう。

両側のポッドさえなければ、もう攻撃手段は残っていない。大型ヘリ本体にロックしながら左右に動き、降下してくる戦車部隊を処理しよう。

滝にかかる虹を過ぎた直後に、右から中型ヘリが出現。待ちかまえてマーカーを付けよう。

戦車部隊が出てこなくなったら左下へ。左右から同時に中型ヘリが出てくるので、まず左のヘリを出現と同時にロック&連射で倒してしまおう。こいつが壊れたころには、右からのヘリが左側に来ているので、これをロックしつつ画面左下へ。そしてミサイル戦車に重なって撃つ。

しばらくザコヘリを相手にしていると、左下に3台の戦車が見えてくる。これもすぐに重なって倒してしまおう。

そのあと、左から出現する中型ヘリを破壊し、画面の右上へ。島に乗っている戦車2台を破壊したら、川面に隠れている砲台に接近し、なるべく早く出現させて倒してしま

おう。

ライバル機は、ロックしたら下がり、3WAYの隙間に入りながら撃ち込むだけ。両側のヘリは相手にする必要はない。

終盤の戦車地帯は、左右に大きく動いて戦車の早期発見につとめれば、危険な目にあうことはない。ミサイルを連射してくる戦車は、マーカーを使ってサクッと倒してしまおう。モスキートの5WAY状態だと、正面のショットが撃ち負けてしまうことがあるので、必ずマーカーを使い、まともに撃ち合わないこと。


連射してくるミサイル戦車に注意。


近寄って砲台を出現させ、早めに壊してしまおう。


戦車部隊が途切れたら左下で待ち、中型ヘリを出現と同時にロックする。

ボスの「カルベルトワーゲン」は、自分でレールを敷きながら進む、スゴイ奴。

まずは、ボス前面の列車砲台を速攻で壊す。初めのうちは、2台とも右下にしか撃たないので、左側から先に撃ち込もう。砲台部分が壊れたら右へ。車両部分は放っておこう。

残った右側の砲台は、撃ち込んでいる最中に動き出してしまうが、一定間隔で自機を狙って撃ってくるだけなので、タイミングよく左右に切り返していれば大丈夫。

砲台部分を2台とも壊したら、今度はコア（ボス中心部の弱点部分）の両脇にある拡散砲台をロック。前述の列車砲台の正面が安全地帯になる。ボスの両サイドから発射されるホーミングミサイルは、レーザーのようにショット幅が狭い武器でなければ十分撃ちきれる。

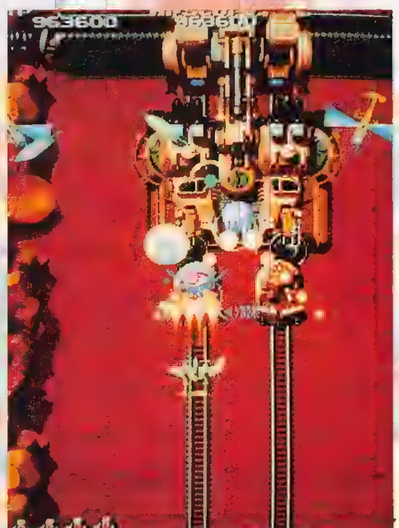
コアの両側に並んでいる4つの砲台（拡散×2、ホーミング×2）のうち2つが壊れ、コア前部の砲台も壊れた場合、コアが出現し、大量に弾をバラ撒くモードになる。撃たれ方によっては、かなりキツイ場合もあるので、危ないと思ったら迷わずボンバーを撃とう。

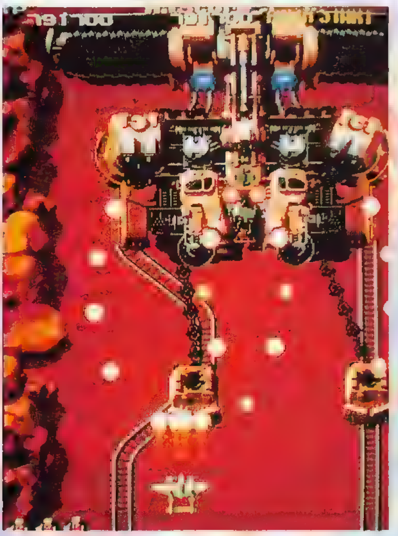
さきほど、拡散砲台を狙えと書いたわけは、バラ撒きモード時に拡散ショットを撃たせたくないためなのだ。

もっと安全に倒したいなら、コアがバラ撒くときにレベル3ボンバーを発射するといい。ボンバーがドカドカ炸裂している間、コアに張りついて撃ち込むのも忘れずに。

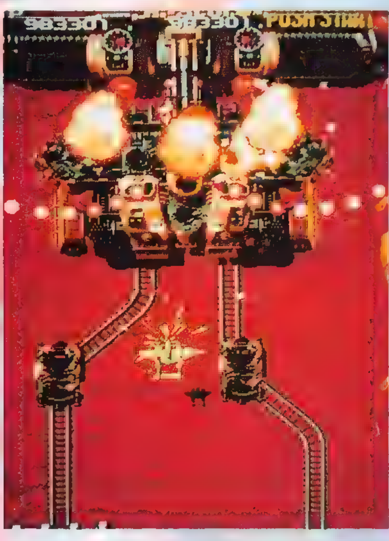
両脇の砲台への撃ち込み具合を見て、モードが変わる前にボンバーを仕込んでおこう。きちんとタイミングが合えば、まったくバラ撒きをよけなくてもすむぞ。

コアを破壊すると、後部のレールメーカーが攻撃してくる。最初の連射弾をかわしつつ片方を壊しておけば、そのあとのバラ撒きは弾が遅いので余裕。結局難しいポイントは、コアからのバラ撒きだけだ。


まず左の列車砲台に張りついて撃ち込む。


拡散砲台の正面下端は、このモードの安全地帯。


コア出現後のバラ撒きは、レベル3ボンバーを使えば楽勝。


コアを破壊しても気を抜くな!

### 「隠し」はどれくらい見つけた!?

2面の勲章を始めとし、各面には数々の「隠し」がある。勲章だけでなく、モビちゃんや弥七なども隠されているのだ。場所や効果は次号以降で公開するので、まずは自分で探してみてほしい。

すべてのシューターに贈る

バトルガレッガ

# BATTLE GAREGGA



続々と登場するシューティングゲームの中で、ひときわ目立つ……　担当：MVP

## これが自機だ!!

## 操作を覚えよう

## とにかく回収




## ストーリーを知れ!!

田舎町で小さな工場を営むウェイン兄弟は、数々のオリジナル車両や航空機を生み出していった。そしていつしかその噂は連邦政府にまで届くようになる。

ウェイン兄弟にとって「連邦の兵器開発主任へ」という依頼は抗うことのできない魅力を持っていた。2人は豊富な資金のもと、その開発スピードに磨きがかかり数々の兵器を作り出した。

**その結果がこれだ。**

今、目の前にある厳しい現実。瓦礫の山が広がり、そこかしこで無数のうめき声と赤ん坊の力ない泣き声が聞こえる。やがてそれさえも朝の光に溶け込み、消えていった。

**まさかこんなことになろうとは。**

2人は連邦の進撃を止めるべく試作中の4機の戦闘爆撃機を持ち出し、わが身と共にそれを隠した。しかしいったん始まった戦争はそんなことで終わるわけもなく、とうとう戦禍は彼らが身を隠した町にまで伸びた。

もう逃げはしない。自ら生み出した兵器をその手で葬りさる。その行為に正義はないと知りながらも、エンジンの回転と共に高まる鼓動を抑えることができない。いいだろう。自分の責任を果たすのに大義はいらない。ただ、今は出撃の時を待とう。今までの自分がしてきたことのために。そして、これからの自分が歩いて行けるように。

# 地獄の果てまで駆け抜けろ！
# 不死身の力で攻略サバイバル！





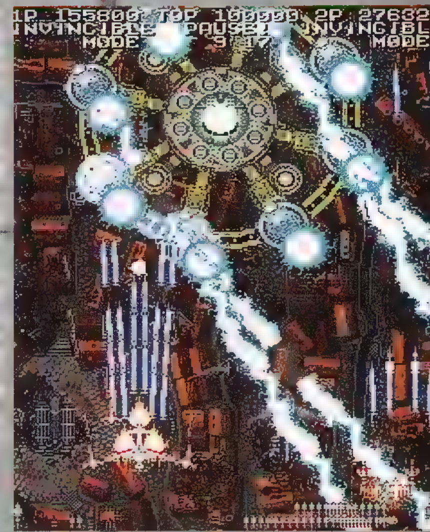


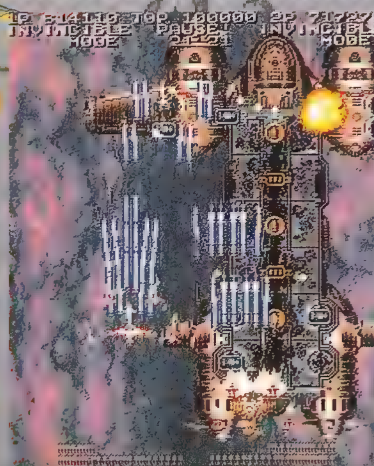






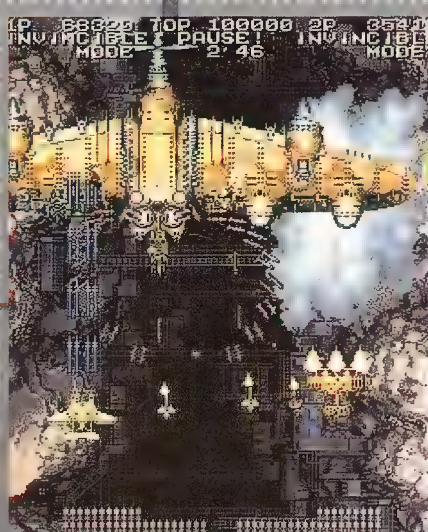



■SHOT
■WEAPON
■BONUS
■OPTION

## 自機を見ろ!!







METRO
BANPRESTO


ピックル相手にあっちもこっちも大騒ぎ!!
業務用ビデオゲーム基板
(仕様) 4方向レバー/1ボタン/Wコンパネ/横画面
●2人対戦プレイ、乱入対戦可能!
© 1995 METORO CORPORATION
© BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN
近日登場!!
発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区雷門2-16-9 〒111

タイムアタックの結果発表!

# ゲーム天国

THE GAME PARADISE!

©1995 JALECO LTD.

**とうとうタイムアタックの結果が発表される。ウワサによると、連射装置はボリューム付きをうまく調節したほうがイイらしいぞ。**

担当:M.D.S.ジョッキー★笹岡



## ステージ5ボス ジーニアス"レトロ"山田

この5面ボスは、前号で攻略したのですでにザコと化しているだろう。

ここで、カンタンなプロフィールを入手したので紹介しておくことにする。

▲ジーニアス"レトロ"山田

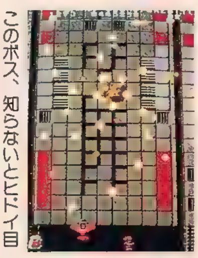
あまりにも簡素なデザインのため、ボスキャラとしての威厳はあまり感じられない。まぁ、せいぜい永久パターン防止キャラといったところだろうか?そういや登場時のセリフもそんな感じだ。

という風になめてかかると、その容姿からは想像もできない凶悪な攻撃で瞬殺確実である。

永パ防止というわりには、全然自爆しないので、逆に永パになりそうなボスだ。

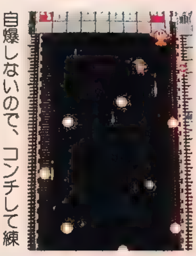
でも、点数稼ぎにならないので、ねばるだけムダ。ヒマな人はどれだけ避けられるかやってみよう。

本当の話、このボスが自爆するのを見たことがない。だれかヒマなんで自爆までねばった人がいたらご一報いただきたい。



このボス、知らないとヒドイ目に遭う。

普通は速攻で倒してしまうのがいい。



自爆しないので、コンチして練習にはもってこい。

## ステージ6 ポリゴンワールド

最終面は、ポリゴンワールドである。

すべての敵キャラが、みんな多角形で形成されており、人型のものまでいて、その技術力の高さは、さすがジーニアス山田といったところだろうか?(笑)

ラストのほうでは、巨大な基板の上を、CPUを破壊しながら突き進む場面などもあり、なかなか楽しい。

ついにジーニアス山田を追いつめた!ここで一気にケリをつけるのだ!



こいつは何の意味があるんだ?



ラス面はヘンテコなキャラが多いぞ。

## 大ボスジーニアス"サイバー"(死語)山田

ついにジーニアス山田本人との対戦。

しかし、奴は自分自身をスキャンして反撃をこころみる!

まさかここまで追いつめられるとは考えていなかったらしく、その場に合わせて登場させたらしい。

画面奥にある筒状の3次元立体スキャナーで頭部をスキャニング。動きはモーションキャプチャーで作成し、攻撃はその場でプログラムしたのでバグ付きである(だから"棒ナス"キャラが混ざっているらしい)。

攻撃自体はハデになったのだが、耐久力はジーニアス山田本人のパラメータなので、とことん低い!放っておいてもすぐに自爆してしまうので、「棒ナス」をもらさず取ったらサクッと倒してしまうのが正解。

この紹介にもあるように、このボスはちょっとマヌケなボスに仕上がっている。

前号でも写真を載せたように、重なってしまうと弾を吐かなくなり、しかしなぜか棒ナスアイテムだけはちゃんと出てくる、というオイシイ展開が待っている。

ホントにすぐに自爆してしまうので、倒せる人はサッサと倒してしまおう。



でも、すぐに自爆しちゃうんだよね。



まともにこいつと戦うと、恐ろしく強い!

# 地獄の果てまで駆け抜けろ！
# 不死身の力で攻略サバイバル！

## ステージ5・レトロワールド 隕石地帯の抜けかた

先号の攻略では、細かいところまで書けなかったので、ここでもう一度細かく説明していこうと思う。

では、最初のスタートから。

①まずは中央でスタンバイ。

②弾を撃ち出したら、ゆっくりと下を回る。左下の隕石が弾を撃つのに気をつけよう。

③いったん左上へ抜ける。

④中央に来る2つの隕石のスキマができるまで、ちょっとねばる。

⑤自機一機分のスペースがあいたら、即座に抜ける。

⑥画面右上で、下から来る弾2発をチョンチョン避け。

⑦さらに、ほぼ真下から来る弾を、右端に避けて、そのままグルッと左下へ。

⑧左はじで、真上から来る弾を待ち、チョンと左へかわす。

⑨かわしたらすぐ、→のラインどおりに一直線に移動する。

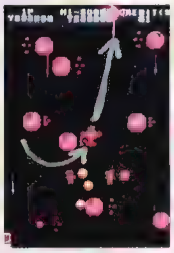
⑩緑のミサイルをショットで壊しつつ、下からの2発を避ける。

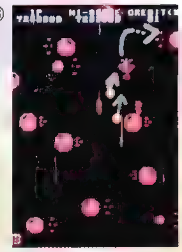
①

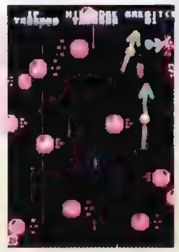

②

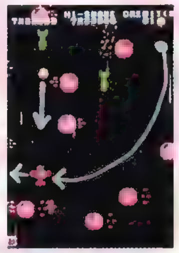

③


④

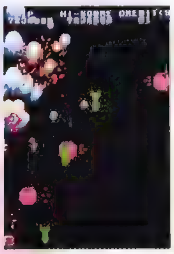

⑤


⑥


⑦


⑧


⑨


⑩



⑪

⑪残り1発は、右の画面外から来る。これを避けて終了。おつかれさま。

この地帯はとにかく慣れること。まずはノーボムで抜けられるようになるようがんばろう。

このあとのボスは前号参照のこと。

## ステージ6 ポリゴンワールド

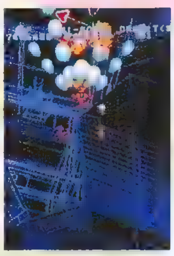
まず、出だしのナスカの地上絵風ザコ×2匹。

このザコを倒すためには、まず下ごしらえが必要。

まず、オプションだが、速攻で壊しておいて、右側を先に速攻で取る。

こうすると、モモコが取れるハズなのだ。

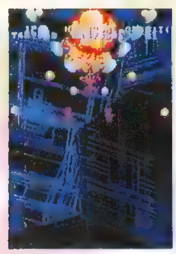

キャリアを速攻して、すぐモモコを取る。

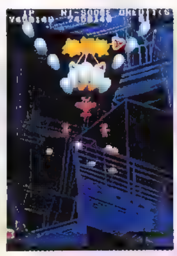

モモコ×2を取ったら溜めに入ろう。

続けて左側のヤツもモモコを取り、タメ撃ちを溜める。

そして、ザコを倒しにかかる前に、目の前の赤と青の矢印を先に倒そう。

矢印に撃っていると、下からザコの弾が2発まず来るので、それをサッと下に避ける。


矢印を優先的に撃つ。


下から来る2発の弾に注意。

続けてもう1回、こんどは弾が連続してくるので、これも下に避ける。


2回めの弾も、このように。

そのあと、最後にもう1回弾が来るので、これを今度は上に避ける。

このときまでに、矢印が壊れていないとダメ。タメ撃ちをちゃんと当てていかないとダメだぞ。

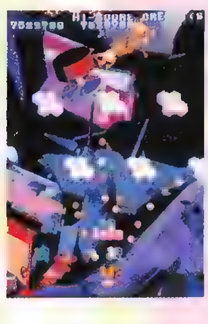

3回めの弾は上に避ける。

### 撃ち返し地帯

火を吐く顔が2つあって、そのうしろに撃ち返す反射板があるところ。

ここはまず、左側のヤツをタメ1発で壊してしまおう。

壊したあとは、下手にショットを撃たないこと。撃ち返しが来るぞ。


撃ち返しが来るので撃たないこと。

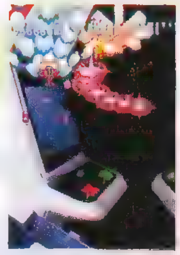
ここは、通り過ぎたからといって油断しないこと。モモコの弾で撃ち返しが来るぞ。



アイテムキャリアが来てもまだ注意しないと。

## 中型ザコ地帯

まず、最初に出てくる奴。こいつは、速攻で撃ち返してやれば問題ない。



こいつはそんなに強くない。むしろザコ。

そして、次に出てくる、四角いレーザー出す奴。

この編隊は、いっせいに3WAY弾を撃ってくるので、画面の真ん中あたりで待って、せーのでサッと左右にチョイと避ければOK。



3WAYを中央あたりで待って…、



サッと身をかわす。

避けたあとは、続いてハリセンボン×2が、画面右端&左端から出てくるので、右端(別に左でもいいが)のヤツを出てきたら速攻で壊してしまおう。

そして、壊したあとは、左端から来るハリを、1回下に誘導したのち、徐々に上へ上へとかわしていこう。



ハリをうまく誘導してやろう。



出て来た所に思いきり張り付く。

## 3WAY＋反射板

最後に、3WAY編隊が来たあと、すぐに反射板があって、さらにそのあとにポリゴンジャイアントスイングが待っている。

ここは、3WAYをかわしたあと、端に逃げたくなるが、実は端に逃げるとスクロールに押されてレーザーにやられてしまう。



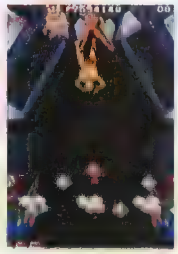
端に逃げるとレーザーにやられちまう。

なので、3WAYをかわしたあとは、中央に入ってレーザーをかわそう。

その後、反射板をかわして、



3WAYをかわしたあと、中央へ。



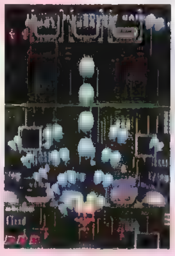
四角とポリゴンの体当たりをサッと抜ける。

ジャイアントスイングをかわせば、ここは抜けられる。

このあと、3WAYザコが何匹か出てくるが、これは端に逃げてしまえば問題ないので大丈夫だろう。

## 大ボスジーニアス"サイバー"山田

さて、巨大CPUの破壊を楽しんだあとは、いよいよラストボス、ジーニアス"サイバー"山田との対決だ。



とりあえず壊すと点が入るみたいだ。

まず、奴と対決する前に、安地に入るためのラインを合わせておく。

それは、写真の位置。ボスの台座の、真ん中の白い所に、半キャラを重ねる感じがベストだ。



自機の下の四角いのに、半キャラ合わせする。

で、この位置で、ボス本体が出現したら、ボスのだいたい鼻のあたりに自機を重ねる。

それで、安地だ。ボーナスが入り、弾は出ない。目からの弾に当たるのは、合わせがあまい。



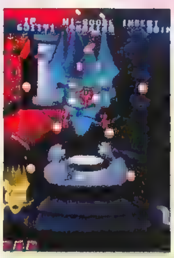
ボス本体の鼻のへんに重なる。

さて、ボスが3つに分離したときは、そのままのラインで、上の小さい顔の、今度は口のあたりに重ねよう。

このときは、ジッとしていてはマズイので、ボスの下の2つの顔からの5WAYが当たりそうになったら、1キャラ分下にさがってかわそう。



小さい奴は、口に重なる。1、2の3で…、



サッと3WAYを避けよう。以後くり返し。

そのあとは、再びボス本体からの攻撃なので、以下この作業のくり返しだ。

しかし、ボスはすぐに自爆するので、できれば自爆寸前にトドメをさしたい。

ボスのナス攻撃が7回来たあとにすぐ自爆なので、覚えておいて、ちゃんと倒そう。

## さてでは2周め

さて、めでたくクリアするとエンディング。

このエンディングの文字が壊せるのはみんな知ってると思うが、実はちょっとヒミツがある。

最後に出る、"END"の文字。この文字を壊せば、そのまま2周め突入となる。



ENDの文字。壊すとこの画面が出て2周めへ。

では、壊さないと?実は、1周でゲームオーバーとなってしまうのだ。

これはこれでハッピーエンドなので、これでいいといえばいいのかな?



ENDを壊さないと、1周エンドゲームとなる。

でも、もったいないので壊して2周めを遊ぼう。

さあキミもめでたく1周クリアだ!

今からでも参加OK!みんなやってね

## タイムアタック一夜漬け

とりあえずこれで、1200万点くらいを目標にしてがんばってみよう。

### ポイントはわずか3カ所

まず、付属のマップを見る。ここで、印のつけてある、A、B、Cの各地帯に目をつける。

基本的には、この3カ所をうまくつなげるか?がポイントとなってくるのだ。

このA、B、Cのワクで囲った場所は、すべてジャレコナスをつなげることが可能な場所である(一応プーペラを基準として)。

この3カ所をキチンとつなげることが、タイムアタックモードでは、最低条件となってくるので、まずはここから入っていくとしよう。

この3カ所をキチンとつなげた上で、さらに、残りタイムをいかに多く残すかが、タイムアタックで超重要ポイン

ト。

ここでは、ポイントとなるA、B、C地点のつなげかたのコツみたいなのを紹介しておくので、タイムアタックに興味がある、または応募しようと思っている人は、ぜひとも読んで役立ててほしい。

では早速。

## A地点

まず、一番初めのザコ3匹から隕石へとつなぐところ。

ここは、手前に残したナス3つを、早く取りたいので、ザコを早く倒してしまうことがポイント。プーペラなら問題ないハズだ。


後から出てくるザコを早く始末してしまおう。

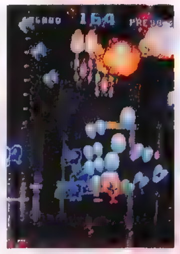
そして、3つ取った場所から、隕石を2つだけ撃って、合計5個小ナスを出した場所で、ナスを取りつつボムを使う。

これで、隕石がすべてジャレコナスになれば成功。

しかし、隕石がたまに画面外に逃げてしまうことがあるので、そしたら運が悪いと思ってあきらめよう。


運。ここだけは運と思ってあきらめる。

そして、出たジャレコナスをひとつずつ大切に取りながら、中型機&ザコを処理していく。ゆっくり取りなおかつ早く倒せば、最後の中型機のナスまでジャレコナスになる予定だ。


こうやってゆっくり取ってつないでいく。


出た！ジャレコナス。これで1個得した？

で、ここまでの目標点数は102万点。フルにジャレコナスを出せばこの点数ピッタリになるぞ。

## B地点

A地点は多少運がからむのでムズカシいが、B地点は完全パターンなので、慣れれば楽勝。

まず、左から出るパネルを、出現即破壊で、5個だけ壊す。


パネルは必ず、5コマだけ壊す。

そして、その5個のナスを取りつつ、ボム使用。下に行ったパネル2つを無敵で取り、さらに中央、右、中央、左と順に壊しつつナスを取っていこう。


ボムを使って、ゆっくりナスをつなぐ。

で、最後の左のパネルを壊しに行くときがポイント。

このとき、真ん中にナスを


真ん中のナスを2~3個とっておく。

2~3個残しておいて撃ちに行くこと。

なぜかというと、左のパネルを壊した直後にアイテムキャリアが出る。このキャリアを倒すのが遅れると、次のボールにつながらなくなるからである。

そのため、真ん中にナスを残しておいて、左のパネルを壊したら、いったん中央に戻ってナスを取りつつキャリアを撃ち、左のナスにつなげる。


左のパネルを撃ちに行って…、


中央に戻って、キャリア撃ちつつナスを。

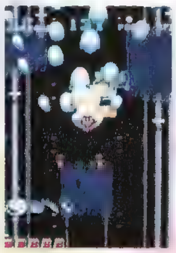

その後、さらに左のナス回収。ボールが出てくる。

そうすれば、左のナスを取っている間にボールが出てきて、ジャレコナスにつながるというワケだ。

このB地点は、このボールのナスから、さらに次の5枚×2のパネルまでナスをつなぐことも可能。

しかし、ボムが必要なうえ、これをつなぐために時間がかかり過ぎてしまうのだ。

どちらがイイとはいえないが、安全策ならつながなくていい。


ここをつないでもあまり意味がない。

## C地点 カメ~エクセリオン

さて、一番問題の多いC地点である。

ここは、まず最初のカメからしてムズカしい。

まず、左のカメを速攻で倒す。

そして、すぐにショットのタメを作り、右からのカメを待つ。

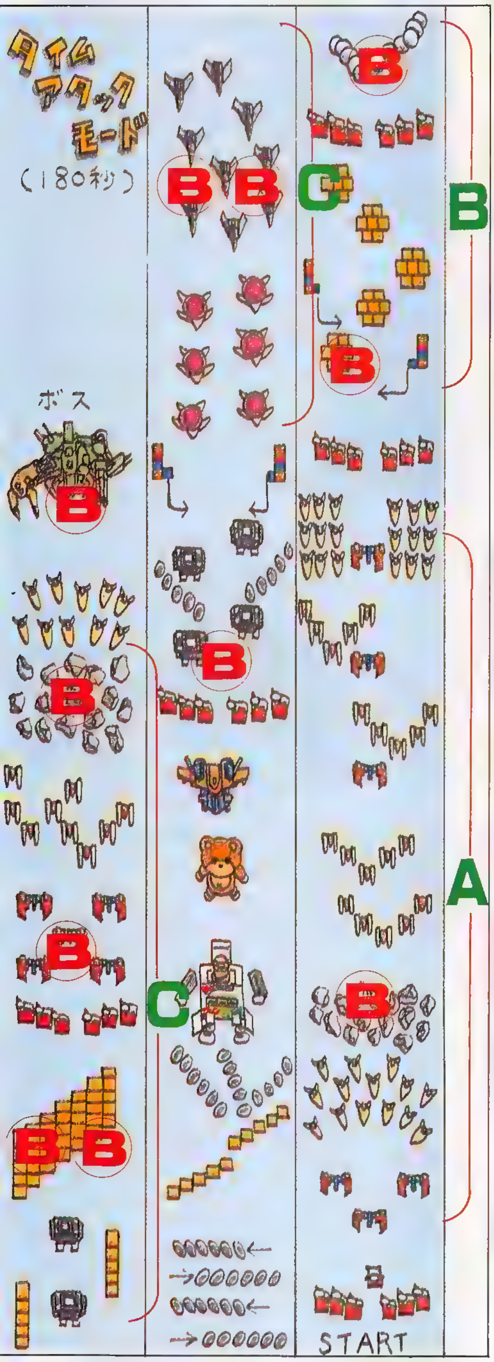
右のカメが1キャラ分くらい下に来たところで、左に誘導する。

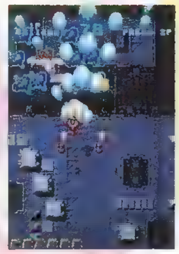

右のカメをこのへんで曲げる。

と同時に小ナスを右側から取っていき、同時にタメ撃ち。

そして、小ナスを5~6個取ったところで、右のカメが倒せればOK。


小ナスを取りつつタメで、右のカメをジャレコナスに。

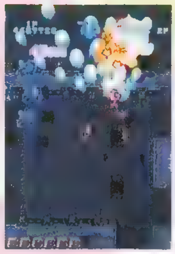




さらに前からくるのもジャレコナスを出させる。

続いて来る左からのカメを撃ちつつ、ナス回収。そして、次がけっこうムズイ。

左に出たジャレコナスを取りながら、右から来る4匹めのカメを、できるだけ早く倒さねばならない。ナスの有効時間をフルに使って撃ちに行こう。



出たナスを取りつつ、4匹めを壊そう。

この調子で、6匹めのカメまでジャレコナスを出したら、すぐに取らずに、ゆっくりと取っていこう。

そして、次のエクセリオンにつなぐのだ。

エクセリオンは、早く倒さないとつながらなくなってしまうので、ボムを2発使う。



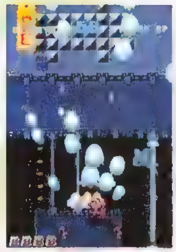
ここはまず、ザコが出たらすぐに1発使う。



無敵を利用して、キチンとナスをつなごう。

まず、出て来た所で1発。この間はカメの出したナスを取りたいので、ナス優先で、ボムは回避用でもある。

2発めは、エクセリオンが全部出たところで使う。これで一掃してしまうつもりで行こう。



2発めは、一気に全滅させるつもりで使う。

ここが、タイムアタックのムズカしい場所ベスト3に入るだろう。

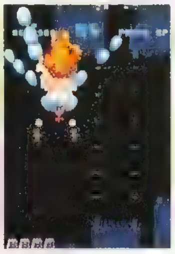
なぜなら、エクセリオンの弾が1発画面に残っていても、次の敵は出なくなってしまうのだ。

なので、弾一発撃ちもらすことのないように。

## D地点 パネル地帯～隕石まで

エクセリオンが素早く倒せていれば、エクセリオンから次のパネルへのつなぎは、そうムズカしくない距離になる。

ここのパネルは、取っていく順番が問題になる。



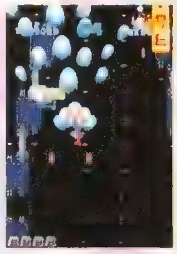
ゆっくり1個ずつ取り壊しながら…。



ザコが出たら、サッと撃ちに行く。

まず、左のパネル5枚は、ひとつずつゆっくりナスを取っていき、中央にザコが出たら、それを撃って戻ってナスを取る。

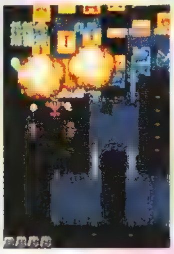
そして、5コ取り終わったら、中央のザコの出したナスを経由しつつ、右のパネルへとつなぐ。



そのあとさらにナスを取り、つなげる。右へ移動。

右のパネルも同様にして、次のパネル35枚地帯へとつなごう。

ここのパネル群が、実はプーペラだとライバル。ボムを2つ使って強引に速攻で壊していくが、正面にしか当たらないので遅れやすい。



とりあえず左の列を自力でなるたけ壊し…。



その後、ボムで一気に一掃してやりたい。ちょっとパワーガツライ。

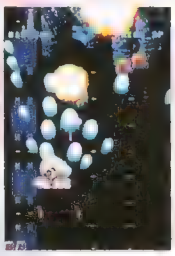
なるたけ自力で壊してから、一気にボムで一掃してやるように心がけて、あとはもう回数やるしかない感じ。

で、実はパネルのあとのザコ×5匹もライバル。こいつらは、出現したと思ったら、すぐにボムを使って、一気に倒したい。遅れるとジャレコナスは出ても、次のつなぎに間に合わないぞ。



ザコ5匹は、出てきたらすぐボムで速攻。

で、この5個のジャレコナスが出せれば、もうあとは隕石につなぐのみ。ボム1発で隕石まで走ろう。



で、その5個のナスから隕石へつなぐ。これで完了。

あとはボスに合った時点で、ボムが1～2発残っているハズなので、それを使い切って倒せば、めでたく大成功だ。

これだけ全部つなげることができれば、最低でも1100万は取れるだろう。前倒しがうまくいってタイムが多く残せれば、1200万も十分狙えるハズだ。

残りのタイムを縮めるには、連射のスピードも関係してくる。ボリューム式の連射装置で、ベストな位置に調節してやるといいようだ。ベストと思われる速さは、皆で調べて確かめてみましょう。

タイムアタックキャンペーンの締め切りを、2月の5日(消印有効)までのばしたので今からでもまだ間に合うー！さあ早速練習して応募しよう。

あとはキミたちの腕にかかっているー！

### 一番人気はモモコでした
# タイムアタックキャンペーン結果発表

ふたを開けたら、どのキャラも軒並み1200万点ペース。非常にレベルが高くて、心もハレバレ、ワタシャホレボレ、今日も…（以下略）。

**オーペラ**

| 順位 | 得点 | スコアネーム | ゲームセンター |
|---|---|---|---|
| 1位 | 13,373,320 | SUR-ZFC-FCM㊮ | ギャレッソ津田沼店（千葉） |
| 2位 | 12,632,800 | SHG-NO-KILLER㊯ | ゲームプラザNCKEYMER（大阪） |
| 3位 | 12,256,760 | YDL | ゲームセンタードリーム（宮城） |
| 4位 | 12,058,770 | 朱鳳 | ジョイ広島店（広島） |
| 5位 | 11,984,110 | VAD | ゲーム・スカイ（愛知） |

**[illegible]**

| 順位 | 得点 | スコアネーム | ゲームセンター |
|---|---|---|---|
| 1位 | 11,871,870 | IML-MOL-㋟㋚ | モンキーパンチ（愛知） |
| 2位 | 11,192,400 | 次作では遠藤勝代を！ STG-MIC | タイトーイン戸塚西口（神奈川） |
| 3位 | 10,224,720 | KATZ-CHA | ゲームセンターニュートン（東京） |
| 4位 | 10,033,300 | テレカ狙いケロリンラブラブ | 西銀座ゲームプラザ（山梨） |
| 5位 | 9,991,990 | ARI | マンモス城インベーダーハウス（大阪） |

**FIGHTER-EX**

| 順位 | 得点 | スコアネーム | ゲームセンター |
|---|---|---|---|
| 1位 | 12,754,260 | GGE-MKC（舛治　一） | アイリン夢空間（岐阜） |
| 2位 | 12,537,720 | SUR-PSM㊮ | ギャレッソ津田沼店（千葉） |
| 3位 | 12,436,000 | NPA-LAC-HERO | オレンジペコ杁中店（愛知） |
| 4位 | 12,240,020 | ㋥ | ゲームセンタードリーム（宮城） |
| 5位 | 11,106,120 | 身も財布も寒い STG-MIC | タイトーイン戸塚西口（神奈川） |

ゲーム天国タイムアタックキャンペーン

# 応募の決まり

**●タイムアタック部門**

5人のキャラクターそれぞれ、タイムアタックモードでのスコアを競ってもらいます。

本誌に付いている応募ハガキに必要事項を記入し、編集部まで送って下さい。

複数のキャラクターで応募したい場合は、応募ハガキのコピーを使用しても構いません。同じ人が1つのキャラクターで何通応募しても構いませんが、有効なのは、1つのキャラクターにつき一番得点の高い記録のみです。上位の独占はできません。

記録は、ノーマルランク、1人でプレイでのものとします。

**●イラスト部門**

ゲーム天国に関するイラストを募集します。このゲームに関するイラストであれば、基本的にどんなものでも構いません。
官製ハガキ（またはハガキ大の大きさの紙）にイラストを書いて、ゲーメスト編集部「ゲーム天国タイムアタックキャンペーン・イラスト部門」係まで送って下さい。

イラストに限らず、文章ネタなどでも一応オッケーです。

優秀な作品については、ゲーメスト本誌に掲載されます。

**●各賞について**

タイムアタック部門にて優秀な成績をおさめた人（各キャラクター上位5名）、イラスト部門で本誌に掲載された優秀な人には、ジャレコさんからステキな賞品が与えられます。

**●賞品**

・そうま竜也先生原画のセルイラストを使用した、「特製ゲーム天国テレホンカード」 150名
・ゲーム天国に出演の5人の声優さんによる、寄せ書きサイン色紙 1名
・ゲーム天国に出演の声優さんの、特製グリーティングカード 12名
・「ゲーム天国」インストカード 10名
・「ゲーム天国」ちらし 50名
・「ゲーム天国」ポップ 10名

※テレホンカードについては、数が多いので、各賞に入賞できなかった人の中からも抽選で何名かにあげたいと思うので、自信のない人でも、テレカ目当てで応募してくれて全然構わないぞ。
※プレゼントは、希望の品があれば、「〜希望」と書いて送ると、イイかもしれないぞ！

**●締め切り**

第2回締め切り **2月5日（消印有効）**
※まだ間に合うぞ！さあ送ろう！




**Z-DYNE MKⅡ**

| 順位 | 得点 | スコアネーム | ゲームセンター |
|---|---|---|---|
| 1位 | 12,041,060 | GGE-K.N | タイトーイン002スタジアム（大阪） |
| 2位 | 11,981,700 | drf-BOO | ギャレッソ津田沼店（千葉） |
| 3位 | 11,950,130 | IML-ゆき㋟ | モンキーパンチ（愛知） |
| 4位 | 11,357,650 | 赤リボン・ポタ太 | ゲームコーナーヤングパレス（千葉） |
| 5位 | 11,179,530 | ジゴロ…？ STG-MIC | ゲーム倶楽部（神奈川） |

**モモコ**

| 順位 | 得点 | スコアネーム | ゲームセンター |
|---|---|---|---|
| 1位 | 12,340,050 | TOMMY | ゲームセンタードリーム（宮城） |
| 2位 | 12,287,130 | CYCLONE-KIW | タイトーイン002スタジアム（大阪） |
| 3位 | 12,149,220 | チャーリー一徹 | ロッキーワールド名掛丁店（宮城） |
| 4位 | 12,078,910 | 桃子のパンツ希望　はむはむ | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| 5位 | 11,542,270 | 「へきへき」こと　PC函館BOY | プレイシティキャロット函館店（北海道） |

## 予想を上回る展開に！

第1回スコアアタックの締め切りが12月15日と、発売後の期間があまりなかったため、どのていどのスコアがくるのか？「あまり来ないんじゃないの？」などという意見もちらほらと。

私も気になってしょうがなかったのだが、送られて来たスコアを見て一同ひと安心。

しかも、まだコメントに、(何万落ち)と書かれているあたりに余力を感じる。

この調子で、次の集計でも、多くの人の参加を待ち望んでおります。

スコアのほうを見てみると、なんとプーペラは1300万点ー残り秒数28秒というすさまじさ。

最終的にスコアを狙う場合、ナスをつなぐのは必須で、あとはいかに秒数を残すかにかかってくるようです。

そのため、連射の効かないぶたさんやZ-DYNEでは、多くの秒数を残すのはツラく、苦戦を強いられるようです。

しかし、ぶたで1000万以上はお見事ですね。

## みなさんの応募をお待ちしております

こうして見てみると、やはりハイスコア集計店での記録が多いように思えます。

そこで！次回集計（2月5日にしました）では、スコア集計店からのFAX&郵便での記録も含めて集計します。

スコア集計店の皆さまには、ご協力お願いします。

これで、わざわざお店の人にハンコをもらわないでも応募ができます。

いきなりこんなことを言ってしまって申し訳ないですが、何とぞよろしくお願いいたしますです。

## 開発者さまコメント

今回のキャンペーンは、ジャレコさんとのタイアップ企画なので、ムリを言って、開発の方にコメントを書いてもらいました。お忙しい中いつもすみません。

## 次回締切2月5日 今から応募しよう！

当初の予定では、1月30日でしたが、2月5日まで締め切りがのびました。

なので、この本を発売日に購入したカシコイ君は、今からでもタイムアタックに応募することが可能なのだ！

あ、あとイラストのほうの発表は、後日あらためてやりたいと思います。うわさでは、カラーアイランドを乗っ取るとかいう話もあるので、お楽しみに。プレゼントの発表も、そのときにーでは。

## 〈講評〉

1000万点をなんとか越えればキリが良いかな？と考えて得点設定をしたつもりなのですが…さらに300万点もかせげるとは思いませんでした。特に「ぴぐ」と「モモコ」でこれだけのスコアが出るとは驚きですね！

開発者から見ても、みなさん人間の限界越えてると思います。20秒以上タイムが余るなんて一体どんなプレイなのでしょうか？

このゲームでは、久々にキャラクターを前面に押し出したつくりをしてみたのですが、当初はゲームのイメージについて、開発側と営業側との意見が大きく対立し、ステージ2や演出画面、さらには音声までも「入れる」「入れるな」でゴタゴタがありました。

幸いにもAMショーにて好評を得た為、現在の形でリリースする事ができたのです。これもプレイヤーの皆様のおかげですね！本当にありがとうございました。この「タイムアタック」は今後も工夫改良してゆきたいと思いますので、ご意見等お待ちしております。


GM ゲーメストコミックス
ゲーメストで大人気連載中!
闘いに終焉はあるのか。
ストリートファイターZERO 1
著者／中平正彦
好評発売中　定価550円(B6判)
●本屋さんに無いときは注文してください●
©CAPCOM

# コンスポ

SFC　2月23日発売予定　9800円(税別)

ロボット野郎がいざ出陣!

## バトルテック3050

負けたら恥さらし、このプレッシャーに打ち勝って真の英雄になれ。

西暦3050年、指導者を亡くし分裂の危機に瀕したクラウン連合は、高性能メック「マッドキャット」に最後の望みを託す。

この任務を遂行できるのは、勇敢なスピリットをもつメックウオリアーだけである。銀河系統一と連合の存亡をかけていざ敵地に降りたたん。

### マッドキャット

このゲームは一人用と二人用のどちらでも遊べて、二人用で遊ぶと片側が武器を操り、もう片側が足回りを操りと斬新なシステムである。

キャットを操る方法は、8方向のキー操作で自機を操り広大なマップを移動する。そのマップ上を移動している際多種多彩な敵に出くわすが、そういった雑魚ども、もしくはブービートラップは自分のあらかじめ用意されている武器を使って壊しながら進んでいこう。




まずは武器を見ていこうか。

しかし、あらかじめ用意されている武器は、弾数の制限とそれぞれ武器の性質があるので覚えておこう。また、武器によって威力の違いもあるので知っておくといいかな。

そして、これから使うべき武器の数々は、すべてキャットの砲台から撃たれるぞ。砲台もしくはRボタンで右左に回すことができるので覚えておこう。

キャットの中にはコンピュータが搭載してある。そして、そのメカニックなシステムを見るには、スタートボタンを押すと見ることができるぞ。

コンピュータの種類は大きく分けて3種類。レーダーモニター、スタースモニター、ミッションモニターである。

ではこれから、その3種類をひとつひとつ取り上げていくぞ。ちなみにそのコンピュータ画面から出たい場合はもう一度スタートを押せば元に戻れる。



とりあえずは壊せ。



やべーやられちまったよ。



建物を壊したと思ったら横からロボットが、いい度胸だな。

●レーダーコンピュータ

ゲーム中に呼び出すことができ、戦闘フィールド全体を表すマップの表となりうる我々のナビゲーションシステムのようなもの。

マップ上では上が北を表し、使用不能のミッションも表示される。




Aボタンや Bボタンで画面を変えられるぞ。

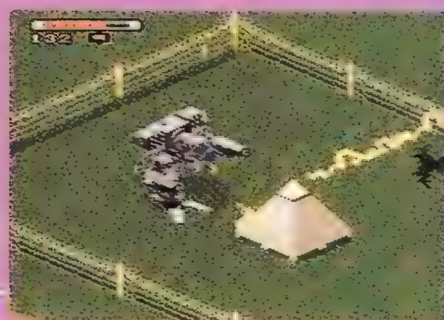
●スタースモニター

レーダーコンピュータ画面でBボタンを押すとステータスモニターが表示される。破壊した敵の数から、自機の受けたダメージまで教えてくれるのでかなり便利だ。

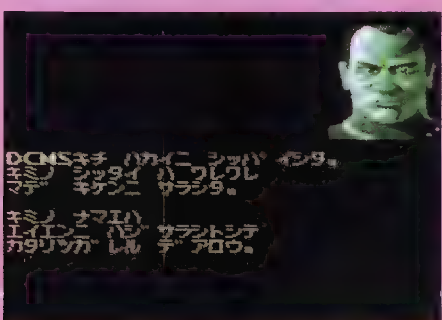
●ミッションモニター

レーダーコンピュータの状態でAボタンを押すとこの画面が出る。攻撃すべき目標なんかを教えてくれるぞ。

奥が深く難しいので、やればやるほどはまるゲームだ。期待して待て。(MAN次郎)



凄い障害物だ。




おれ恥さらしなのか。




ダライアスが家で遊べるなんて…。

昨年アーケードで登場し、好評を博したタイトーの名作シューティングの最新作がいよいよセガサターンに移植されたぞ。

SS　タイトー　発売中　5800円（税別）

魚ゲーの大御所、サターンに登場

# ダライアス外伝

©TAITO CORP. 1995

この映像にこの音楽！オレのTVで「ダラ外」かあ…でも14インチ…。

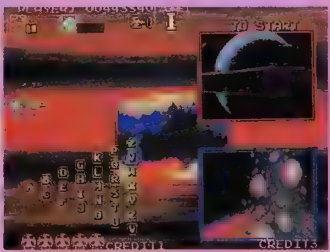
## どの辺りが"外伝"なのか？

もともと「ダライアス」とは3画面を使用した、いわゆる多画面筐体のゲームである。という開発者のこだわりから1画面の内でのみ展開するこのゲームは"外伝"という位置付けになったのだが、そのおかげでこうして自宅のTVでプレイできるのだからうれしい限りである。

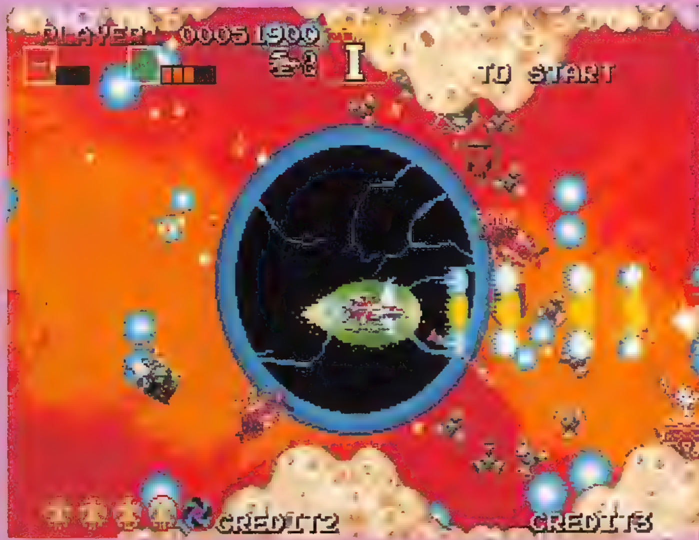


美しい画面と凄すぎるBGM。

『ダライアス外伝』は、Aゾーンをクリアしたら Bゾーンか Cゾーン、Bゾーンをクリアしたら Dゾーンか Eゾーンという具合にルート分岐で次のゾーンを選択しながら進んでいく横スクロールのシューティングゲームである。



おなじみのゾーンセレクト画面。




死ねい雑魚ども！これがボンバーじゃい!!



アア、なつかしのシーラカンス。

ダライアスシリーズの特徴として敵がすべて魚介類をモチーフとしたメカであることが挙げられる。この『ダライアス外伝』でも例に漏れず魚介メカがワラワラと自機の行く手をはばんでくれる。うれしいやら悲しいやら…。

ウリの一つであるボスとの戦闘も、あの奥深さを忠実に移植、稼ぎが本当に熱いゲームなので心してかかってくれ。



どわァ！あぶねえんだよこの野郎！

『ダライアス外伝』からの新要素としてはボンバーの追加などが挙げられる。このボンバーはかなり使い勝手がよく、自分が無敵になりつつ画面内の敵をせん滅してくれるというオーソドックスなものではあるが、ピンチの脱出に、無敵時間を利用した撃ち込みにと、利用価値は高いぞ。

もう一つの新システムは、キャプチャーシステムというもので、中ボスの額にあるコントロールボールにショットを撃ち込むことでコントロールボールがはずれ、それを取ると中ボスが一定時間、自機を支援してくれるシステムである。このシステムがまた面白く、キャプチャー（捕獲）した中ボスを格闘ゲームのようなコマンド入力で操作することができる。



中ボスと自機の間にあるのがコントロールボールだ。

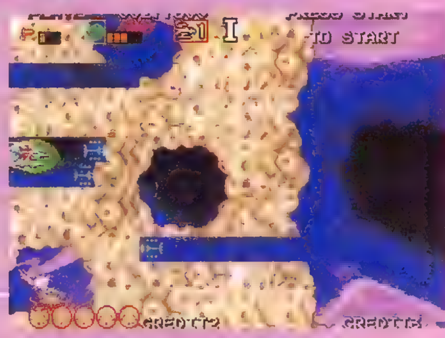


コマンド入力で波動砲発射!!

さて、気になる移植度のほうだが、魅力の一つでもある美しいグラフィックやBGMはもちろん、不安要素であったCDへのアクセス時間もゾーンの継ぎ目に2秒弱のものがあるだけで、全く違和感を感じさせないものになっている。

ゲーセンでやりそびれた人も、稼ぎを完璧にした人も、サターン版は買いだ。

（パイナップル頭中）



この敵を倒すと道がなくなる。



最大パワーアップより一段階弱く。これが事実上の最強状態だ。

# コンスポ

PS　バンプレスト　発売中　6800円(税別)

今度はプレイステーションだ。

## 第4次スーパーロボット対戦S

あのロボット対戦がついにプレステで登場だ。

スーパーファミコンで大好評だったドラマティックシミュレーション『第4次スーパーロボット大戦』が、パワーアップしてPSに登場だー『第4次スーパーロボット大戦S』は、何とあのヒーロー・ヒロインたちにボイスが吹き込まれている豪華版!シナリオもいくつか追加されているので、SFC版をやり尽くしたキミにもお薦めの移植になっているぞ。



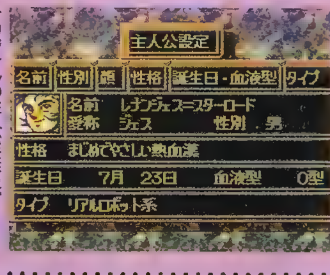

オープニング画面だ。Sでかいてある。

### システム紹介

スーパーロボット大戦シリーズは、ゲッターロボやマジンガー、ガンダムといった往年の名作ロボットアニメの主人公たちが一同に会し、迫り来る悪の組織や宇宙からの脅威と闘う、ドラマティックなシミュレーションゲームだ。原作を巧みに取り込みながらも、シリーズ初心者でも十分に楽しめる練り込まれたシナリオに、ロボットの改造やパワーアップ、さらには乗り換えといった独自のシステムに加えて、『第4次~』からはついに主人公を自分で創れるようになった。さらに、主人公が後半乗ることになる専用ロボットも、3タイプに変形可能なスーパーロボット"グルンガスト"とモビルスーツに似たリアルロボット"ビュッケバイン"の2種類から選択できる。名前も色も変更可能なので、かなり趣味に走った(笑)カラーリングもOKだー

シナリオ自体も、リアル系とスーパーロボット系では、仲間になるキャラクターや手に入るロボットも違う。一度では遊び尽くせない贅沢なゲームなのだ。

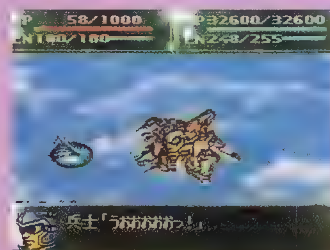
オマケとして"カラオケモード""デモセレクト""キャラクター図鑑""ロボット名鑑"といったファン感涙のモードがあるので、もう買うしかないぜ!



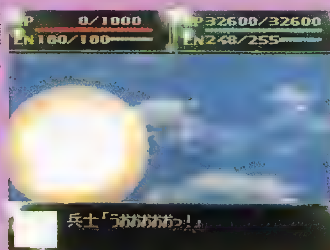

オリジナルの主人公を作れ。




好きなのを選ぶとイイヨ。




ザコがぁ!



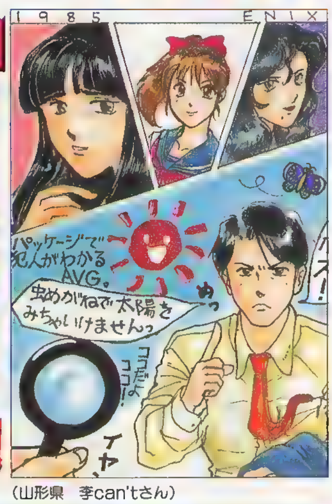

破壊だぁ!



カッコイイロボットだ。

## 飛鳥のご家庭アイランド

### クイズ ゲームはな~に 読者版



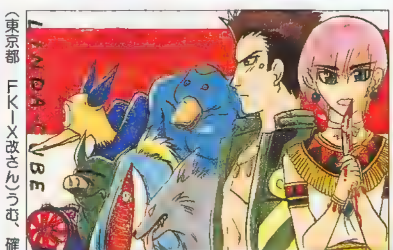

(山形県　孝can'tさん)

「OK、ヤス」。今回はわりと簡単なので、ヒントは以上。

次回は唐突にオウガ小特集の予定。そのうちアンジェリーク小特集とかしたいっス。ちなみに本家アイランドとは別口なんでひとつよろしく。前々回は休みなので答えの発表ナシ。

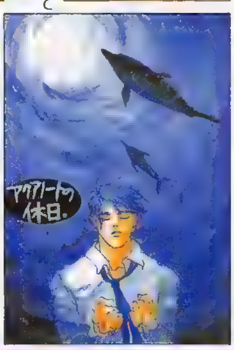


(和歌山県　天風天鬼君)ぶらさがっているキップルに味がある!?



(東京都　FKI-X改さん)うむ、確かにコレはオススメ。リンダキューブ。

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



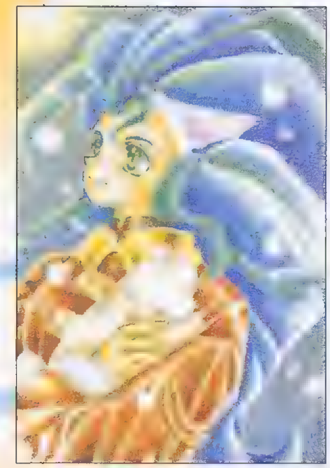

(北海道　巴川佳男さん)炬燵に入ってこれで涼む。これはこれでなかなか風流だと思うが如何!?



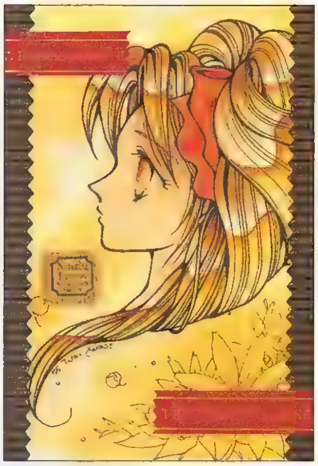

(神奈川県　ガイ忍君)ダイナマイトじゃない奴ね。ちなみに横イラストは競争率が低めという噂。



# 冬期限定カラーアイランド



⬆（兵庫県　川崎愛音さん）
☆さむくないよ。もうひとりじゃないから。



⬆（大阪府　竹井床（自爆）さん）
☆今年一枚目のアリスです♥
さてはて、今年は何枚のアリスがアイランドに登場するかな？




⬆（東京都　ヘビ野玉子さん）
☆やはり冬は鍋！鍋だよなぁー。
でも野郎ばかりでつつく鍋は一寸わびしい。

ぐはぁぁぁぁ今年の冬はむっちゃ寒かばい。何か毎年『今年は去年より寒ぃんじゃねーの？』とか言ってるけど、実際そんなに変わるわけねーっつー。

そゆ訳で、今回は暖かげなイラストを集めてみました。心持ち暖かい？

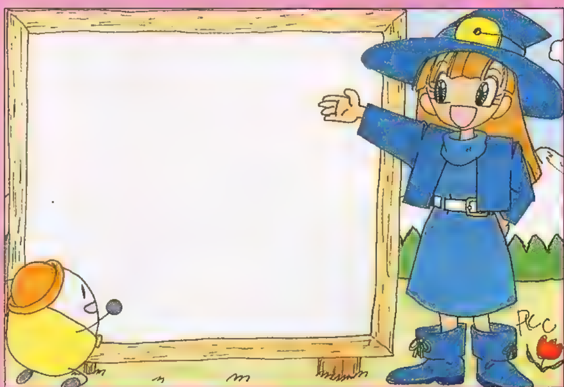
さらに今回は驚愕のむーちゃん特集付きだ。お徳なフクロもついて、すこぶるお徳なカラーアイランド。今年もコイツで決まりだね。

## ショック！絶！むーちゃん特集！

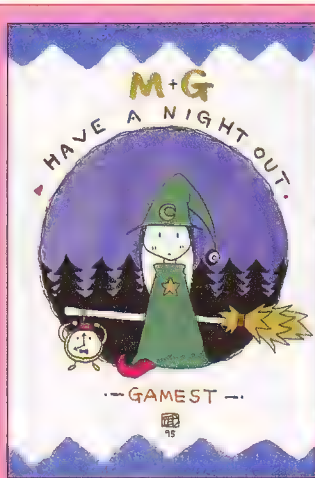
読サビでお馴染みのむーちゃんイラストだが、今回はカラーアイランドでも大ブレイク。いえー。

### 特別付録・むーちゃんメモパッド

**◆切り取ってカラーコピーして使おう！**



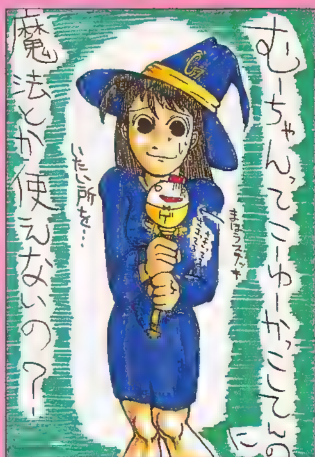
➡（神奈川県　野原政人君）




➡（福岡県　武術師さすけさん）
☆むーちゃんのイメージっつったらやはし「夜」なんだよなぁ。




⬆（三重県　岩間一郎君）
☆むーちゃん格闘か。
眼鏡バージョンのむーちゃんも欲しいぜ。




⬆（千葉県　さんさんさん）
☆魔法が使えればこんなに凋落しなくても…いやいや何でも。



⬆（大阪府　まめ君）
☆艶っぽい感じ。白い肌が妖しいやね。



# GAMEST DOKUSHA-SAHBISU-BU 読者サービス部

## ゲーメストビデオVol.21 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 2月7日発売!!



| 侍魂斬紅郎無双剣ビデオ |
|---|
| 価格4800円　送料：H |
| 通販番号：GV-21 |

■全国のゲーセンで！そして家庭で！今日もサムライ魂が火花を散らしておる。そう、ネオジオの『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』である。そして待望の『斬紅郎』ビデオが、遂に発売決定ー！ひろみショックー！内容はと言うと、対コンピュータ戦、キャラごとの連続技、エンディング集、対戦コーナーと、すこぶるゴキゲンな充実ぶり。キャラの魅力にさらに迫れる上に、ゲームがうまくなってしまうという、オトク過ぎるビデオ！買うべし！





| ザ・キング・オブ・ファイターズ95ビデオ |
|---|
| 価格4800円　送料：H |
| 通販番号：GV-20 |
| 付録：京サマエチケットブラシ |





| ストZEROビデオ |
|---|
| 価格4800円　送料：H |
| 通販番号：GV-19 |
| 付録：解説書 |





| ヴァンパイアハンタービデオ |
|---|
| 価格4800円　送料：H |
| 通販番号：GV-17 |
| 付録：魔剣しおりん |





| バーチャファイター2ビデオ |
|---|
| 価格4800円　送料：H |
| 通販番号：GV-15 |
| 付録：EXPLANATORY |

## これが最後だ!! '96福袋

95年のゲーメスト大賞でベストキャラクター賞を受賞した、八神庵と草薙京のBIGポスター(180cm×58cm)のどちらか1点が入っているぞ！





■ゲーメスト大賞受賞作V・F2豪華カレンダー13枚ものがもれなく入ってるぞ!!





メルティのルーズリーフは、もれなく入ってます。

■福袋受付締め切り迫る!! というわけで、福袋の受付は2月14日までです。もう注文してくれたみんなには、そろそろ届いたかな?福袋を2個以上注文してもらった場合は、中身が同じにならないようにと1個ずつ発送しています。その場合も送料は何個でも500円です。

| '96福袋 |
|---|
| 価格4000円　送料：E |
| 通販番号：TP-11 |

## メルティ&ダークメルティ テレカケース





■メルティと噂のダークメルティが両面プリントされてるナイスなテレカケース。どちらからでも使えて、テレカは24枚入ります。

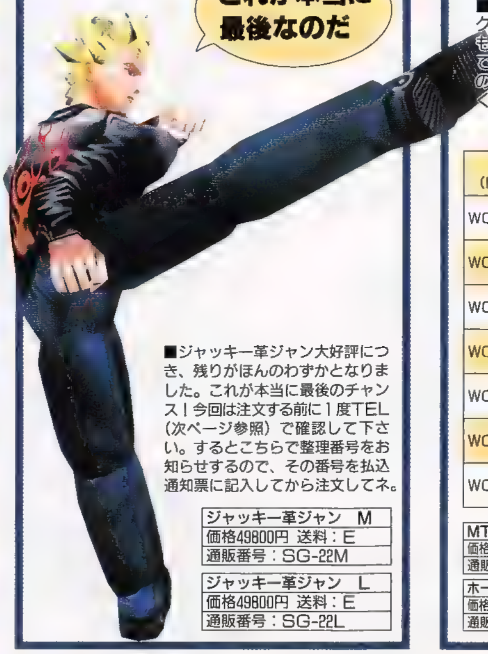
| メルティテレカケース |
|---|
| 価格1000円　送料:C |
| 通販番号：G-24 |

# GAMEST通信販売読者サービス部




## ジャッキー革ジャン

**これが本当に最後なのだ**



■ジャッキー革ジャン大好評につき、残りがほんのわずかとなりました。これが本当に最後のチャンス！今回は注文する前に１度TEL（次ページ参照）で確認して下さい。するとこちらで整理番号をお知らせするので、その番号を払込通知票に記入してから注文してネ。

| ジャッキー革ジャン　M |
|---|
| 価格49800円　送料：E |
| 通販番号：SG-22M |

| ジャッキー革ジャン　L |
|---|
| 価格49800円　送料：E |
| 通販番号：SG-22L |

## マジック ザ ギャザリング



■実は編集部でも大人気のマジック　ザ　ギャザリング。「セットはもう買っちゃったよ」とか「バラで買いたいんだけど一」という君のためにバラ売りも始めました。くわしくは次のページを見てね。

| 品番<br>(ITEM#) | 商品名<br>(TITLE) | 内容物 | 備　考 |
|---|---|---|---|
| WOC6100 | マジック：ザ・ギャザリング<br>スターターデッキ | １デッキ<br>（カード60枚入り） | 第４版 |
| WOC6700 | マジック：ザ・ギャザリング<br>ブースターパック | 36パックセット<br>（１パック15枚入り） | 第４版 |
| WOC6551 | マジック：ザ・ギャザリング<br>クロニクル | 45パックセット<br>（１パック12枚入り） | エキスパンションカード |
| WOC6505 | マジック：ザ・ギャザリング<br>フォーリエンパイア | 60パックセット<br>（１パック８枚入り） | エキスパンションカード |
| WOC6508 | マジック：ザ・ギャザリング<br>ホームランド | 60パックセット<br>（１パック８枚入り） | エキスパンションカード<br>（10月に発売） |
| WOC6550 | マジック：ザ・ギャザリング<br>ギフトボックス | １ケ<br>（カード120枚入り） | スターターデッキ２セット<br>＋グラスカウンターセット |
| WOC6506 | ：アイスエイジ<br>スターターデッキ | １デッキ<br>（60枚入り） | MTGのエキスパンションと<br>しても使えるカードゲーム |

| MTGスターター | MTGブースター | クロニクル | MTGエンパイア |
|---|---|---|---|
| 価格1350円　送料：E | 価格16200円　送料：E | 価格17100円　送料：E | 価格15000円　送料：E |
| 通販番号：WOC6100 | 通販番号：WOC6700 | 通販番号：WOC6551 | 通販番号：WOC6505 |

| ホームランド | MTGギフトボックス | アイスエイジスターター | アイスエイジブースター |
|---|---|---|---|
| 価格16200円　送料：E | 価格3000円　送料：E | 価格1350円　送料：E | 価格16200円　送料：E |
| 通販番号：WOC6508 | 通販番号：WOC6550 | 通販番号：WOC6506 | 通販番号：WOC6507 |

## 1996 GAMEST CALENDAR




■ときめきメモリアルカレンダーは完売となりました。みんなどうもありがとう!!
その他のカレンダーも注文がいっぱいになり次第、締め切らせていただきます。ご了承ください。

### 豪血寺一族




| 豪血寺一族'96カレンダー |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：AT-8 |

### 闘神伝




| 闘神伝'96カレンダー |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：TK-1 |

### ネオジオギャルズ



| NEOGEOギャルズカレンダー'96 |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：SS-149 |

### ヴァンパイアハンター




| ヴァンパイアハンター'96カレンダー |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：C-116 |

### ストリートファイターZERO



| ストZERO'96カレンダー |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：C-117 |

### ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

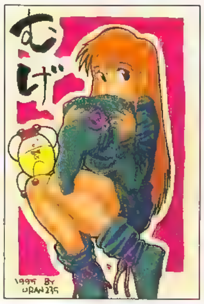



| ザ・キング・オブ・ファイターズ'95カレンダー'96 |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：SS-148 |

# マジック:ザ・ギャザリング、いろいろあってバラ売りも開始！

## 年始のむーちゃん

いつもより2.5倍はある!
こりゃぁ今年は良いことあるかな?
みなさんあけましておめでとう！
まだお年玉は残っちょるかね?
さすれば読サービでさくっと注文すると今年もハッピーって感じ。
今回のむーちゃんは、正月ってことでスペースを大幅に拡大してお贈りしちゃいます。
でも、今回だけね。
(ボーナスはMacとMTGで使い果たしてしまった、俺しもでん)




(東京都　ウラン235さん)
☆ん、八重歯がよい感じ。




(神奈川県　香彩あられさん)
☆わが家の悪は…去年の夏から冷蔵庫に潜む白い影。今にも割れそうな卵×2。かな?



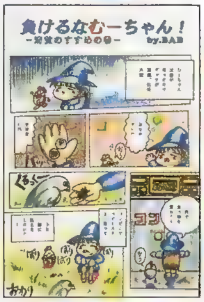
(兵庫県　とくさん(仮)くん)
☆巫女さんってこう、どきどきする(何でかは秘密)のは俺だけ?



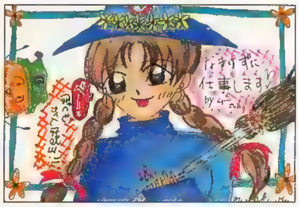

(千葉県　池上崇良さん)
☆別に似せようとせず、好き勝手にやってくれて良いよ。



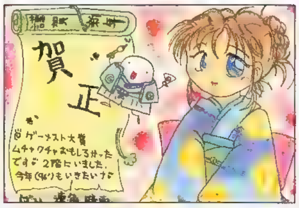
(埼玉県　かもゆりさん)
☆1かな?本当はじじいってのはどう?




(岡山県　BABくん)
☆消費税払えないから喰えないぞ!!ってなっつっこみはナシにしとく。



(岩手県　風流美月さん)
☆なまけちゃいないんだけどね。仕事ないだけっつー話が…。




(神奈川県　速魚時雨さん)
☆ありがとう。今年の大賞はEXも合同だから、もっとすごくなる予定。期待すべし。

## MAGIC:THE GATHERRING EXPANSION CARD

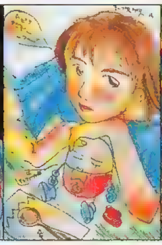
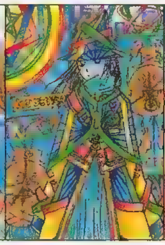
送料かかっても少ない個数で通販したいって人が多いので、バラ売りを開始します。
ごすバス注文して、俺様デッキを組むのだ！
送料は一律Eの何個でも500円。商品名とその個数を忘れずに記入してください。
また、取り寄せ商品ですので、お届けまでに時間がかかります。ご了承ください。

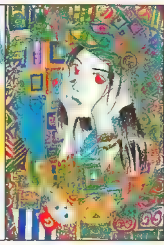
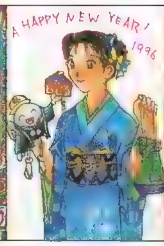
MTGブースター
価格：450円　送料：E
通販番号：WOC6700A
**マジック:ザ・ギャザリングブースターパック**
**WOC6700A(1パック15枚入り)**

クロニクル
価格：380円　送料：E
通販番号：WOC6551A
**マジック:ザ・ギャザリングクロニクル**
**WOC6551A(1パック12枚入り)**

MTGエンパイア
価格：250円　送料：E
通販番号：WOC6505A
**マジック:ザ・ギャザリングフォーリンエンパイア**
**WOC6505A(1パック8枚入り)**

ホームランド
価格：270円　送料：E
通販番号：WOC6508A
**マジック:ザ・ギャザリングホームランド**
**WOC6508A(1パック8枚入り)**



まるで取り憑かれたかのように突如まとめて投稿してくる晶。その果敢な作品の片鱗を紹介する。しかし、いかんせん1枚1枚のクオリティは中ぐらい。次からは気合を込めた単品で勝負すれ。大量投稿すればOKってもんでもないからね。

## 読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

| 送料 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| A | 何個でも……100円 | | D | 3個まで……200円 |
| | | | | 4個以上……400円 |
| B | 2個まで……100円 | | E | 何個でも……500円 |
| | 3個以上……200円 | | F | 何個でも……800円 |
| C | 1個なら……200円 | | G | 単品発送……800円 |
| | 2個以上……400円 | | H | 何個でも ………(サービス)無料 |

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください(単品発送の商品は別扱いになります)。
例：デビロット様テレカ1枚 ……100円(A)
龍虎2おとめ～ずポスター1組(単品発送品) ……800円(F)
ジャッキー革ジャン1着 ……500円(E)
極パロレポパ2冊 ……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF+E=1300円となります。

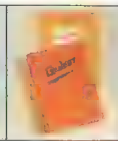
### ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。


①コインホルダー：10点


②ゲレンジャーテレカ：20点

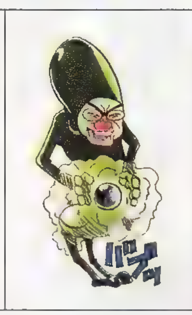

③吉崎観音テレカ：20点


④システム手帳：30点


⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

**郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社**
**お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)**

## 毒錆戦闘員の叫び



(毒錆戦闘員　コドモ尻バズーカ)
☆超合金のCM集目当てにプレイディアを購入。僕も次世代機ユーザーだ!!

■どーも、コドモっす。みんなカレンダーはもう買ったかい?僕ちんのお気に入り、ときめきメモリアルカレンダーは恥ずかしくって注文をためらってたら品切れになっちゃった。こりゃぁまずい。闘神伝とネオジオギャルズはすぐに押さえとかなきゃ！

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

# 払込取扱票

| 02 | 東京 |
|---|---|

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 — 4 — 9 8 4 2 0

金額　千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名　株式会社　新声社　DSB 30

料金　特殊取扱

| 商品番号 | 商品名 | 数 | 商品番号 | 商品名 | 数 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

送料　円

通信欄

払込人住所氏名　郵便番号　住所・氏名はフリガナをふってください　（電話番号）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

# 払込票兼受領証

口座番号　0 0 1 5 0 — 4　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

9 8 4 2 0

加入者名　株式会社新声社　DSB 30

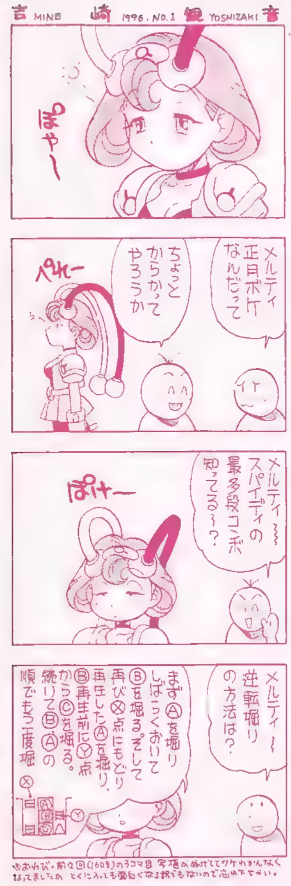
金額　千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

料金（消費税込み）　円

特殊取扱

受付局日附印




# ゲ屋瓦板

## 2月上半期のイベントスケジュール

| | |
|---|---|
| 2月の月間イベント | 全 店 リアルバウト5人抜き（大阪、名古屋のみときメモぱずるだまもアリ） |
| 3日(土) | 全 店 マーヴルスーパーヒーローズ大会 |
| 4日(日) | 全 店 リアルバウト餓狼伝説大会 |
| 10日(土) | 東 京 VF2道場大会<br>大 阪 同上<br>名古屋 サターン版VF2大会 |
| 11日(日) | 全 店 ゲーム天国タイムアタック大会（予定） |
| 12日(月) | 東 京 闘神伝2大会<br>大 阪 同上<br>名古屋 定休日 |
| 14日(水) | 全 店 メルティから愛をこめてます チョコあげちゃうよの日 |
| 18日(日) | 全 店 バトルガレッガゲーム大会 ライジングの新作縦シュー!! |

※全店、イベントは14時開始予定となっております。なお、イベント等に変更のあった場合はごめんなさい。



■1995、12/9大阪店では設定資料集発売を記念して、サイバーボッツのゲーム大会が行われた。ボッツのプレイヤーにはなぜか女性が多く、参加者も終始笑顔。あとは移植を願うのみ。

## バレンタインにメルティ現れる!?

### なんと、ゲーマーの女神、メルティが君のためにチョコを!

ども〜メルティです。最近は寒いねーどーにも。こんな時期はコタツにはんてん、そしてゲーム…いやいや、素敵な人と夢を語り合う、そんな季節よねー。大丈夫、明日はきっと晴れるわ!

### 早くも登場!! 餓狼の新作はハデハデでGO!

駆けつけ3ゲーム、という訳でなく、ダークフォースとして乱入状態の餓狼の新作、リアルバウト餓狼伝説。ゲ屋全店でももちろんこれをフォロー。2月の月間イベントとして開催します。また、大阪、名古屋のみ、ときめきメモリアル対戦ぱずるだまも併せて開催の予定!どちらも5人抜きでーす。

### 2月の新作グッズは!? 最新情報を伝授

さて、お正月恒例の福袋も、めでたく全店完売となり、またジャッキー革ジャンも超盛況と、うれしい悲鳴のゲ屋だけど、どうやら2月あたりからは、あのときメモグッズがぞくぞく出てくる予定なんだって!その他、ナコ・リムテレカとかロゴキーホルダーなど、小粒でもピリ辛のグッズも出るよ!店頭チェックをしてね。

■休日のお知らせ■
2月の休日は左のようになります。ご注意下さい、
東京店 2月5日(月)
大阪店 2月12日(月)
名古屋店 2月5日(月)

## ゲ屋推薦 CDコレクション⑦



■超人学園ゴウカイザー
ハイブリッドボーカルコレクション
BCR−002 ¥2500(税込み)
アングラで根強い人気を誇るゴウカイザーの、各キャラクターをイメージしたボーカルアルバム。ブライダーの歌を大張兄貴がうたっていたり、封入の超セクシーポスターなど気合十分。全体的にダンサンブルな仕上がり。なお、同人CDのため、専門店でしか入手できないレアアイテム!アニメ化(?)で超燃えだ!

## 新商品ラインナップ

2/1〜2/15 価格はすべて税込み

**CD**

2月3日 実況おしゃべりパロディウス
▶キング ¥2200
2月10日 ツインビーVOCAL PALADISE 〜fearturing 國府田マリ子〜
▶キング ¥3000 ★★★
2月21日 骸牙/MARVELCOMICS AVENGER IN GALACTIC STORM
▶ポニー ¥1500 ★★
オーバートップ/押し出しジントリック
▶ポニー ¥1500 ★

**ビデオ・LD**

2月7日 侍魂〜斬紅郎無双剣（ゲーメスト）
▶新声社 ¥4800 ★★★
2月9日 侍魂〜斬紅郎無双剣（ポニー）
▶ポニー ¥4800 ★
2月17日 マーヴェル・スーパー・ヒーローズ
▶新声社 ¥4800★★★★

**雑誌・ムック**

2月9日 ゲーメストムック ファイティングバイパーズ
▶新声社 未定 ★★★★★
2月17日 ゲーメストムック マーヴルスーパーヒーロース
▶新声社 未定 ★★★★
2月20日 速攻生徒会〜本田十番勝負!!
▶新声社 ¥580 ★★★

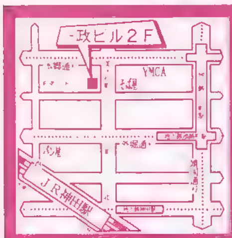
**コミック**

2月10日 出たな!ツインビー③完
▶新声社 ¥850 ★★
2月24日 サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 4コマ決定版
▶新声社 ¥580 ★★★
ワールドヒーローズ2④
▶新声社 ¥850 ★★

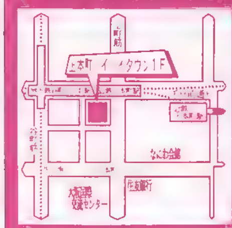
## 世界最強のカードゲーム、マジック:ザ・ギャザリングをゲ屋で入手せよ!

ゲ屋なら全国どこへ行ってもこの値段!もっと強いカードを!もっと強いデックを組め!
※大阪店のみ、通販を行っております。詳しくはTELで!

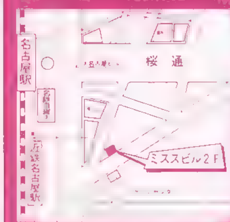
●東京店・2月の定休日5日




●大阪店・2月の定休日12日




●名古屋店・2月の定休日5日



あけましておめでとうございます

# レゲーの魂

特集が続いてお休みのつづいたレゲたま。久々の登場だ。

KAL

前回(No.157)予告した「教えてスペシャル」の予定を変更して、ノーマルスタイルでお届けする今回のレゲたま。

前回からの時差があるので、投稿内容も少～しズレてたりして。

## レゲーゲーセンMAP

先日(1月5日)何げなく立ち寄った札幌市中央区南3西1の須貝ビル2Fでレトロゲームコーナーを発見し、あまりに感激したので報告します。

置いてあったのは全31台で、僕の記憶しているのは…。

パックマン、ギャプラス、魔界村、Mr.Do!、ペンゴ、ムーンクレスタ、クレイジークライマー、スペースインベーダー、戦場の狼、R・TYPE、グラディウス、同II、ドンキーコングシリーズ全部、マリオブラザーズ、アルカノイド、ストリートファイター、ディグダグ、マッピー、イー・アル・カンフー、リブルラブル、1942、そのほか…です。間違いがあるかもしれません。それとすべてアップライト筐体で1プレイ100円です。

正月ということもあって、多くの人が懐かしそうにプレイしていました。

僕はというと、色々やりました。特にクレイジークライマーを多くやりましたが、2面の後半までしか行けませんでした。やはりアストロシティ(筐体のこと)の1P、2Pレバーでのプレイはちょっとキツかった(笑)。

あとドンキーコング等の4方向物はレバーが入りづらかったです。

これらをプレイして思ったのは、レゲーのほうがシンプルな画面のせいかスコアネームを入れるのに燃える、ということと、分かり易く、とっつき易いということです。

それから、このコーナーはいつまであるのか分からないのでお早めにどうぞ。

最後に須貝さんへ。ニューラリーX、平安京エイリアン、ミサイルコマンド、怒、も入れてずーっとこのコーナーを続けて下さい。

(北海道　松場耕太郎君)




(大阪府　NATOさん)●敵スライムのまんじゅうがうまそうなんだよね。

往復ハガキですみません。

先日、出張で岡山に行ったときに、なつかしいゲームに出会えました。

岡山フェアレーンというボウリング場の1Fにピクノランドというゲームセンターがあります。そこに、マッピー、クレイジーコング、パックランド、ドンキーコングJr.、ゼビウス等があり、店員の人にはなしを聞くと店長さんの趣味だそうで、まだ、リブルラブル、ニューラリーX、ロックンロープ、ムーンクレスタ、スクランブル、ペンゴ、ポパイ、レディーバグ、スーパーパックマン、ディグダグ、フロッガー、ジッピーレース、スクランブルエッグ、ボスコニアンもあるそうです。人気の悪いのから入れ替えしていくそうです。次の出張が楽しみです。

(愛知県　がんばれ日物!!君)


伏見桃山城キャッスルランド

ヘレゲーを探しに行った時の事でした。

2つあるゲームコーナーの1つを見ていると、なんと、スターブレイザーが・・。驚いて中を見てみると　入っているゲームはU. S. ネイビーでした。がっくりしてもう一度見ると、信じられない光景が目に入ったのです。

なんとジョイステイックがスターブレイザーそのままのU字型操縦管だったのです。

操縦管右ボタンでショット、左ボタンでオプション兵器　操縦管の上下左右で自機の上下左右とゲーム自体は出来るのですが　操縦管が重いので操縦しにくいのなんの・・伏見桃山城へ行った時にはぜひお試し下さい。

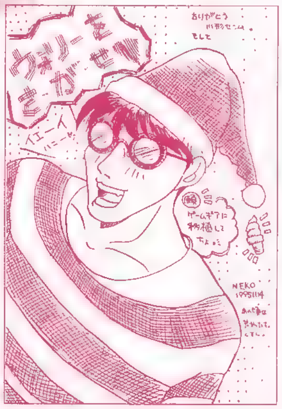
ここには他にも
・ウエークルマン24　・ウイニングラン鈴鹿GP
・パワードリフト　・ズーム909
・スーパースピードレースJr　があります。



営業時間は9:30から17:00
(定休日は12/31)
交通は桃山城行きバスが
・JR奈良線桃山駅
・京阪電鉄伏見桃山駅
・近鉄京都線桃山御陵前駅
より出ています。(有料)

BY　C. SQR

(兵庫県　C. SQR君)●これは……。バーチャル・U.S.ネイビー!?



(東京都　NEKOさん)●ペンネーム、これでよかったのかな?へろへろ?

## このゲェムを語る

ちょっと昔(9月末)にバブルシステム=ウォーミングアップを聴くために早起きしてゲーセンに行ったときのことを今さらながら書かせていただきます(いや、No.157で、バブルシステムのイラストがあったので…)。

バブルシステムの存在を知ったのは去年の2月。"あの"レゲーVGMアレンジによってでした。とはいえ、その当時はさして気に留めることもなく、むしろファンタジーゾーンやドルアーガの塔のほうをよく聴いてました(今でもそうですが…)。

そして仙台に引っ越してきて2カ月が経ったある日、グラディウスの置いてあるゲーセンを発見。しかし、当時はそれよりもファンタジーゾーンがあったことに感激し、バブルシステムのことはほとんど忘れていました(ファンタジーゾーンが大好きなので)。

そして9月末。9時開店のそのゲーセンに8時45分に行くと、ドアが開いていたので中に入りましたがまだグラディウスの電源は入っていませんでした。でもって中でぼーっと待っていると店員に気付かれてしまいました。それでもめげずにもう1回中で待っているとまた気付かれてしまいました。わけを話し、外で9時まで待っていました。

そして9時。8時58分に電源が入っていた時もありましたが、その日はまだ入っていませんでした。グラディウスに着いた少し後で一斉に電源が入りました。

ほかのゲームが動き出すなか、それだけは少し遅く動き出した気がしました。そして、画面に「99」と表示され、その音楽は流れてきたのです。




(青森県　おおくぼ　ひとみさん)●アーケードで出てたよ。アイスクリームってのもあった。




(埼玉県　瀬鈴菜さん)●毎年どうもありがとう!(やや私信で申し訳ない)

「99」のカウントが「00」になるまで、しばし聴き入っていました。
その後、いつものようにファンタジーゾーンをプレイし、その音楽も楽しみました。
その日もいい1日でした。
（宮城県　川村　亮君）

●「バブルシステム＝ウォーミングアップ」といえば、コナミファンなら死ぬまでに1度は聴いておくべし、という名曲。コナミファンでなくても、VGMが割と好き、という人は、ぜひとも聴いておこう。

ちなみにバブルシステムとは、昔使われていたシステム基板名。カプコンのCPシステムやセガのモデル2などと同じようなものだと思ってほしい。かつて、ツインビーやギャラクティックウォーリアーズなど、熱い作品を世に送り出したのが、このバブルシステムだったのだ。




（茨城県　中村ゆう。さん）●レゲーがよく分からない、という人もどんどん投稿してくれ—このコーナーで知っていけばいいのさ。

## 担当より

今回はコメントを極力避けてみたのだけれど、どうだったかな？

一応、年が明けて初回のレゲたまということで、いくつかお知らせなどをしてみたいと思います。

まず、このページへの投稿の仕方。これはいたって簡単で、ゲーメスト編集部のレゲーの魂あてでOK。全然悩む必要なし。

それから、このページでは基本的にレゲー（レトロゲームの略）に関することならどのような投稿でも受け付けているけど、例えば、ゲームの攻略に関することなどは、ここではなく「なんですか」に送ろう。

投稿比率を見てみると、ナムコ系イラストがもうとにかく多くて困っているくらい。次いでレゲーゲーセンMAP関係が多いかな。

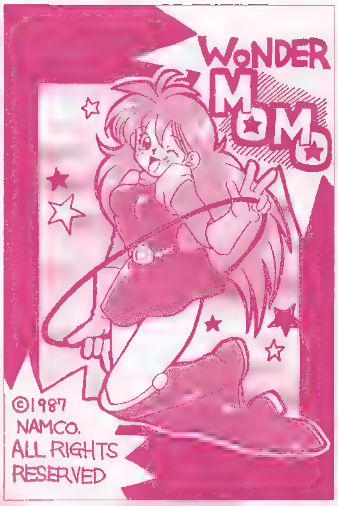
投稿量はそれほど多くないけど、評判がいいのは「このゲームを語る」などのゲームに関する思い出話。これはもっと投稿量が増えるといいかも。また文章だけでなく、イラストやマンガ形式でうまく表現できないものかな…？

少し変わったところでは、自らアレンジしたVGMのテープ等を送ってくる強者読者もいるぞ。去年話題になった中谷君のレゲーVGMアレンジなどは、ラジオ番組「ゲーマーズナイト」中で放送されたほどなのだ（もちろん、こちらも好評だったのだ）。

とまぁ、こんなところかな？今ならジャレコ系のイラストが掲載率高いかも。

といったところで、今回はおしまい。ではまた次号で。じゃ。

## 今月のモモ




（沖縄県　青空うるるさん）●久々気に入った1枚。HAPPYそうでいい感じ。この元気、少し分けてほしい。

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名カード用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

## 通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

# DOhJINs CORNER

通販の申し込みに、為替が透けてみえる封筒はバツ。同人封筒やシール貼り付けもマイナスポイント。郵便事故率が増すし、親が厳しい相手だと、その人を窮地に追い込むことにもなりかねません。その類のアイテムは、大丈夫なことの確認のとれた友人相手に使うようにしましょう。

## 投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、3月15日発売号締め切りは2月5日、3月30日発売号締め切りは2月20日必着です。

同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備なものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販の値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「5月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

## 同人誌紹介

値段は送料込みです

### SOUND BLADE 4



CIRCLE WINNER発行、B5判104頁コピー、表紙色上質、付録テープ付き。300円の無記名小為替＋390円切手にて。

「今までの中で最高のものができました」

ゲームミュージックファンの贈るGMファンへのための本。GMに興味があれば、まずは読んで、聞いてみては？

（〒738-02 広島県佐伯郡佐伯町友田623-5 石丸方「SB4」係）

### だってへびだもん



はりねずみ発行、B5判52頁オフ、表紙カラー。代金は910円（送料含む）を、郵便振替口座01710-7-86457 井上由紀子まで。

「イオリ＝ヘビというネタばっかりのギャグ本で、男性でも楽しく読めます」

庵を中心に、対極に京、つなぎに紅丸を配置してのギャグ&シリアス本。読ませる事をちゃんと念頭に置いている。

（〒814-01 福岡市早良区飯倉3-27-12 イヌイビル205 井上由紀子）

### LION PAI




沖田遊撃館発行、B5判36頁オフ、表紙カラー。400円の無記名小為替＋240円切手にて。

「恋愛ではないけれど、2人はお互い解りあえる点が多いのでは…と思って描きました」

今の自分を超えようとしている二人のお話。会話主体なのに自然な漫画になっているのはコマ運びがいいからか。

（〒350-02 埼玉県板戸市清水町17-6 今野敦子）

### SECTION ZERO



STUDIOサッカー野郎ぜ!!発行、B5判44頁オフ、表紙カラー。300円の無記名小為替＋270円切手にて。

「数少ないアドン使いの方に読んで頂きたいです」

アドン&サガットのシリアス12頁の他、1頁ギャグでオールキャラを網羅。もっとアドン寄りの本でもいいかも。

（〒234 神奈川県横浜市港南区刺笹下5-14-14 一ノ瀬理々）

### CALLING

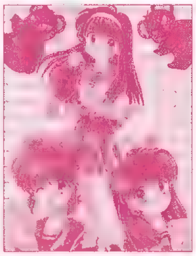
プラネットアーベント発行、A5変形判84頁オフ。400円の無記名小為替＋270円切手にて。

「文字の多い、小さな形の絵本です。ガロンがひかれずにはおれないような、ひたすらかわいいアニタが登場します」

傷ついた狼男ガロンと、物言わぬ少女アニタのふれあいの物語。ドノヴァンよりガロン&アニタという人へ。

（〒336 埼玉県浦和市南浦和3-48-31-303 宮尾知子）

### 難攻不落の詩織ちゃん♡



うにいくら丼発行、B5判40頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替＋240円切手にて。

「ときメモファンなら特に限定なく読めると思います」

ネタの練りも突っ込みも甘いが、絵はかわいい。極端なキャラの偏りはない。

（〒185 東京都国分寺市本多2-7-10-203 今野紅子）

### SELFISH!!




誘惑の二酸化炭素発行、A5判76頁オフ、表紙カラー。600円の無記名小為替＋270円切手にて。

「あんまり少女マンガしていないアンジェリーク本です」

くわえ煙草で、ちょっとはすっぱな雰囲気のアンジェが特徴。ほんとはいい娘で、正直なだけなんだ。

（〒640 和歌山県和歌山市北出島108-1 打越あゆみ）

### 地獄の季節

暴発天使発行、A5判48頁オフ、表紙2色。600円の無記名小為替＋40円切手にて。

「紅丸と庵のアダルトなストーリーです。情景で存分に想像しながら読んで頂きたいと思ってます」

紅丸×庵の18禁小説本。京は嫌な奴で端役。庵は妖艶に見える、という人向け。18禁。

（〒427 静岡県島田市稲荷4-7-24 畠山愉視）

### サディスティックな薔薇

LOST CLINIC発行、A5判84頁オフ。1000円の無記名小為替＋240円切手にて。

「リオン×ジャッキー。キチクなリオンはいかがですか？」

虜囚なジャッキーと、歪んだ愛ゆえに彼を嗜虐の生贄とするリオン。鬼畜が好みな人のみ対象。18歳未満購入禁止。

（〒275 千葉県習志野市鷺沼5-15-21 工藤陽）

### 熱帯乙女 チャムチャム




KENIX発行、B5判50頁オフ。800円の無記名小為替にて。

「チャムチャムONLYが売りの男性向け18禁本です」

チャム×チャムなど。キャラ性が生きた感じのH。表紙が気に入ればOK。18禁。

（〒153 東京都目黒区祐天寺2-17-12 小川ビル201 笠原方「KENIX/GM」係）

### G/G 3



天使館発行、B5判100頁オフ、表紙カラー。1400円の無記名小為替にて。

「マンガあり、小説ありのバラエティーに富んだ一冊です。成人向け」

モリガン女王のVHキャラ乱交のほか、舞、パイ、マリオン、PV晶など。18禁。

（〒460 愛知県名古屋市中区新栄2-37-22 奥田ビル305 藤田方 天使館）

# 伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお [illegible] 書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、[illegible]。

## 裏技商会 廉価版

裏技なんてサークル名ですが あんまり意味はありません
とにかくゲームが好きという人達の交流の場として2ケ月に1回会報を発行していますす。
キョーミを持たれた方は、80を同封のうえ…
〒557 大阪市西成区山王3の21の17
後尾 久美子 マデ…
案内書さしあげロ、

## V・HUNTER便せん

10枚 ¥100 2色刷り
ル。マルタ・ダイレク・カイビト
レTレT（少し古い絵柄）。
送料一部、90円切手
代金は無記名小為替で
連絡用80円切手同封にて。
〒362
埼玉県上尾市小泉231-4
笠原 彩まで。

## 会員様大募集!!

バーチャファイター2
ファイティングバイパーズ中心の
格ゲーONLYサークルでは会員様を常時募集しております。会誌は2カ月に1度で 96'3から活動予定です。案内書を送りますので、80円切手同封にて下記までまってます。

063
札幌市西区西野6条4丁目
4-29 茶臼山 有樹

## VGMアレンジ集、また出します!

お待たせ致しました！当方の創造い全開デモテープ第2弾、ついに完成（？）。
今回も80年代のアーケードゲームを中心に、大胆なアレンジを施してみました。

VGM ARRANGE COLLECTION VOL.2
NOISE PARADE

聴いてみたいという方は
400円為替・270円切手・宛名カード同封で
〒093 北海道網走市新町3丁目 ハイツ401
松田 晋東まで

## 会員様大募集ミ

格ゲー中心半よろず（笑）サークルです。月1の会報（30枚）が中心です。年1回会誌も発行中です。発行が延びない事が自慢の1つですミ。入ってやろうかなと少しでも思われましたら お気軽に問い合わせてやって下サイミ お願いします。
※80円切手を同封して下さいね メ切り→③
〒577 大阪府東大阪市稲田本町2-16-14
川楠 恵美までミ

## 会員募集ッ

●よろずサークル『WILD CAT』ではゲームを熱く語ってくれる方を募集しています。その他に、友達や同人・ゲーセンパートナーほしい方、アニメ、まんが好きの方、とにかく絵を描くのが好きな方 大歓迎ですミ 興味のある方は、80円切手とアテ名シール（←できたら）を同封で、下記までお問い合わせをミ

〒358 埼玉県入間市高倉
2丁目9-14
柳田方 遠野あをい

## ゲーム中心よろずサークル MIKE's PARKでは

常時 会員サマを募集しております。
どんな方でも大歓迎
ご連絡お待ちしてます。
〒192
東京都八王子市
大和田町4-18-11
1-13号
丹沢 一洋まで
80円切手同封にて

## 会員サマボ集ミ

格ゲー中心アーケードゲームサークル Q極獄楽堂』では新設にあたり、会員サマを募集中です！20才以上のゲーセンをこよなく愛する方なら男女不問ミ 活動としては会報の発行や対戦会など考えております。（少しでも楽しんでもらえるものを…ね♥）興味を持たれた方は80円切手を貼った返信用封筒を同封の上 下記まで。（遠方の人もOKだョ!）

●特にサムスピが大好きだとウレシイなぁ…♥ミ

〒066 北海道千歳市東郊2丁目
2-15 グランパレス東郊Ⅱ A号室
三上 好美までミ
※リターンアドレスはお忘れなく。

## SHTゲームシール2〜4 買って下さい♥ミ

B5、オフ、グラデ、各100えん（1は会ヨ…）
●シール2→BATSUGUN、極上パロ、COTTON、FIXEIGHT など
3→VARTH、戦国エース、ツインビー、極上パロ、アルティメットエコロジー、など
4→ソニックウィングス3、COTTON、VARTH、ツインビー、XEXEX、ヴィマナ など
●送料 切手でねミ
5枚まで130えん、10枚まで190えん（レターセットもごはざっ!!）
●代金分のカワセ＋送料分の切手でお願いします。
※SHTゲー本つくるので執筆希望の方は下記まで80えん切手同封でごれんらくを。×カ描き大カンゲイッ!!!
〒562 箕面市小野原東1-7-27 小野 礼子マデ

## 会員サマ"大"募集!!（常時）

当サークル"チャムチャム連合"は サムライスピリッツシリーズ中心のゲームよろずサークルです 年4回の会報発行と月1のペーパー発行が今のところの活動です（ほかも作ってます）
とりあえず今の活動のメインは"サムスピ斬紅郎無双剣"ですが ぷよぷよなども描いてます。
興味を持たれた方は
・入会案内希望と書いた紙
・アテ名カード（シール）
・80円切手
の3点を同封してこちらまで!!
〒184
東京都小金井市東町2-26-10
秋山 達

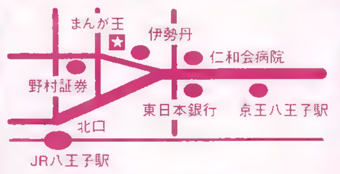
# 最新情報FAX現る!!

一番早くコミック新刊情報やコミックを手にいれたいあなたに朗報!
FAXをお持ちの方であればいつでも最新の情報＆注文ができます。

FAX 0426-46-9414で情報を取り出せ!

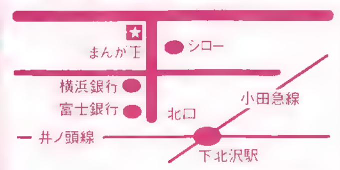
ニフティサーブで
オンラインショッピング
ニフティでも
左記のことができます
（'96.2月開始予定）

## 八王子店



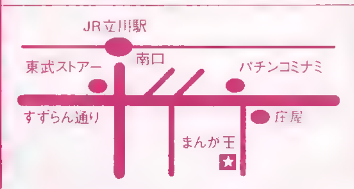

八王子市東町1-6 サカキビル TEL0426-45-9121

## 下北沢店




〒155世田谷区北沢2-30-13 TEL03-3481-8432

## 立川店




立川市柴崎町3-5-9 TEL0425-25-2178

ぼくらの基本！私達の応用。

まんが王

## お問い合わせ先

●ハガキでは、
〒192 八王子市東町1-10
グランデハイツ202号
まんが王倶楽部まで
●電話では
03-3481-8432
まんが王下北沢店まで

営業時間10：00〜21：00 年中無休

# 第8回ゲーム懸賞論文 選考結果

次号から、1席から順次掲載していく予定です。

## 『最優秀賞』

●該当者なし

## 『1席』賞金3万円

●戸高剛志（?歳・東京都）
ありふれた議論

## 『2席』賞金2万円

●稲村弘幸（24歳・東京都）
ゲームセンターの進むべき原点

●小崎 治（44歳・栃木県）
筐体No.6339のひとり言

## 『3席』賞金1万円

●諸江一徳（20歳・熊本県）
変わらなきゃ〜続・脱ゲーマー宣言

●全 秀嶺（19歳・岐阜県）
未来への提言

## 『佳作』賞品

●井上史子（31歳・福岡県）
無題

●大井勇樹（?歳・神奈川県）
明日はどっちだ

●小倉桐哉（19歳・和歌山県）
あなたはなぜ『乱入』するのですか?

●西田智広（21歳・石川県）
無題

●松原正和（?歳・千葉県）
100円のエンターテイメント

●渡辺真憲（22歳・愛媛県）
『当て投げ』『待ち』推奨のファイターより

●坂本龍也（19歳・神奈川県）
長き道のりの果てに

●渡辺和彦（17歳・東京都）
未来派GAMERS

●家永洋介（19歳・愛知県）
ゲームと人生

●松本茂幸（23歳・兵庫県）
私の宝物

●戸野啓裕（26歳・和歌山県）
ゲームから受けるストレスについて

●田中 勉（27歳・愛知県）
業務用アーケードゲームは家庭用次世代機に駆逐されるのか?

●新宮智子（28歳・神奈川県）
GAMER〜勇気もて挑み続ける者たち

●黒木健一郎（?歳・神奈川県）
対戦成熟期

●中野 仁（17歳・千葉県）
対戦格闘ゲームの『隠し〜』

●松井照幸（27歳・三重県）
対戦の虚無と現実

●岸 範一（20歳・岡山県）
94年のAM機器の変遷について

# 『SUM CHECK』パズル

## 出題：APAPA

| | 27 | 33 | 27 | 33 | 27 | 33 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 27 | 大魔界村 | ガン ホーキ | ギャラガ | 魔界村 | アウト ラン | 源平 討魔伝 |
| 33 | マッピー | 龍虎の拳 | タイム ギャル | コットン | 怒 | ぷよぷよ |
| 27 | 銀河 任侠伝 | 奇々怪界 | チエル ノブ | アテナ | 空牙 | 究極 タイガー |
| 33 | プラスα | ザビガ | バブル ボブル | プリルラ | SCI | ツイン ビー |
| 27 | コントラ | コラムス | ゼビウス | 四川省 | オパオパ | カルノフ |
| 33 | ダライ アス | チェイス HQ | テトリス | パック マン | ディグ ダグ | 餓狼伝説 |

### 解き方

リクエストもあるし、たまにはゲームマニア度がちょっとは役に立つ問題も出してみましょう。マニアじゃないモン！って人は、解き方の最後のヒントも利用しよう。しかしもちろんパズルとして解けなきゃ始まらんぞ。

まず、各ゲームがどのメーカーによるものか、考えてください。9つのメーカー名が出てきます。その各メーカー名を、それぞれ1～9の数字に変換してください。ただし問題図の左と上に書かれている数字は、各メーカーに対応する数字を合計した数になっていますので、その数に合うように対応を考えてください。

そうしてすべてのメーカーに対応する数字が分かったところで、今回の解答は「1と5に対応するメーカー名」とします。

解答がでたら、それを官製葉書の裏に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を表に記入のうえ、〒101東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル 新声社ゲーメスト編集部『SUM CHECKパズル』係あてに送ってくれ。

しめきりは2月15日必着。

正解者の中から、亡羊補牢に努めた5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題アイデアも、待ってるよ。よろしくね!!

では今月のヒント～♪

『D4I2S6S4C2K2J2T8N6』

最後に一言。ハガキイラストは、当選落選に関係ないぞ。それじゃあ、根性で解くのだ～っ!!

### 当選者発表

前回の『しりとり』パズルは、正解率98％、正解者難易度アンケートはVH12％、H41％、N29％、E12％、VE6％、無回答0％と、ノーマル寄りハードという結果。

このパズルは、実はすべての文字数を数えると、ゲーム名しりとりを考えずに解けるようになって、その方法で解いた人も少しいたみたい。もちろんそれを封じる手もあったけど、あえて残しておきました。だけど、しりとりを組んでいったほうが、充実感のある解き味になるんだなぁ。

### 当選者

PN 高田旬子さん（千葉県）
PN レジナルド・プル君（千葉県）
PN ゆうづきひかるさん（岡山県）
PN neo君（広島県）
関松明輝君（熊本県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

卯月健君、ハガキと全く同じ大きさの丈夫な紙なら、官製ハガキじゃなくってもOKだよ。これなら切手代が無駄になんないし。JET君、主に君とさん、KEN君、横書きはまず載らないと思う。井上博之君、やっぱり普通にうがい。紅茶だともっといいらしい。あゆぽん君、してやったりって、そういうときに使う言葉じゃないよん。いば・ぴー君、僕もスキー行きたい。李can'tさん、雪降ったときに嫌と思うようになったアナタはもうオ・ト・ナ。神宮亭君、略称は真剣な泥棒のようねぇ……マジドロ。眠多さん、季節も曜日も関係ないって感じ～みたいな。橘魅於君、日夜、望洋之嘆な僕には、もちろん辞書は手放せませんぜ。というわけで、今回はこれまで。じゃ、また次回のパズルコーナーでお会いいたしましょ～。

### 今月の残念賞




PN KNI（療養中）ちゃん（千葉県）㊣ 本人の希望によりちゃん付け。変なんはやると困りそう。




PN Mr. Mt君（神奈川県）㊣ 今回のむーちゃん改造計画ハガキはこれだっ。マイペース摑め～。




PN 無限大君（兵庫県）㊣ 右から7下から4のメから始まって、上記のしりとりになります。




PN かきのたね君（愛知県）㊣ 猫会議はほんとにあるんだぞ。見つけても邪魔しちゃ駄目よ。




PN 中島秀世さん（埼玉県）㊣ 覇王丸にはこーいうでっかい筆が似合ってヨイ。書き初めした？

# 新声社からのスタッフ募集のお知らせ

**新声社では、一緒に働いてくれる人を募集しています。**
**今回、募集している部門は、以下のとおりです。**

## ●ゲーメスト 編集アシスタント

アーケードゲーム情報雑誌「ゲーメストEX」では、編集アシスタントを募集しています。編集者の補佐が主な仕事です。

・資格：18〜24歳ぐらいまで
・勤務時間：午前10時〜午後7時
・給与：日給7500円
※問い合わせは03−3293−9334　松井むねたつまで

## ●マルゲ屋 定員スタッフ

社員の店長候補としては近日オープン予定の福岡店（東京本社およびマルゲ屋既存店において研修あり）、アルバイトは大阪店のみ募集します。

・資格：社員は23〜28歳、アルバイトは20〜23歳
・勤務時間：午前10時〜午後8時、週5日以上勤務
・給与：社員は23.5万円（25歳例）、アルバイトは時給750円から
※問い合わせは03−3293−9321　萩原まで

## ●制作室 アシスタント

デザイン、広告宣伝に興味があり、経験1年ぐらいの方。外部との打ち合わせが多いので、社会的常識のしっかりした人を希望。

・資格：20〜25歳
・勤務時間：午前10時〜午後7時
・給与：日給7500円
※問い合わせは03−3293−0318　林まで

## 〈応募方法〉

写真付き履歴書を、それぞれ「ゲーメストEX編集」「マルゲ屋スタッフ」「制作室アシスタント」係で、下記の住所にお送りください。

## 〈宛先〉

〒101　東京都千代田区内神田1−11−4　藤吉ビル
株式会社新声社「○○」係
※書類選考の上、面接など詳細をご連絡いたします。

# ゲームセンターを超えた！家庭内ゲーム（自家ゲー）プロ仕様高画質モニターを揃えました。

## セガニューアストロシティ（29インチ筐体）￥250,000



通販特価￥235,000（2L12Bパ付・税込）
ストZERO組込 ￥298,000(税込)
RB餓狼伝説組込 ￥389,500(税込)
マーヴルSH組込 ￥374,000(税込)
ヴァンパイアH組込 ￥286,500(税込)
鉄拳２組込 ￥466,000(税込)

## ジャレコポニーマークⅣ（29インチ筐体）￥250,000



通販特価￥233,000（2L12Bパ付・税込）
ストZERO組込 ￥296,000(税込)
RB餓狼伝説組込 ￥388,000(税込)
マーヴルSH組込 ￥372,000(税込)
ヴァンパイアH組込 ￥285,000(税込)
鉄拳２組込 ￥464,000(税込)

## カプコンステイタス18(新品) ￥78,000で大放出!!



| | |
|---|---|
| スーパーストⅡＸ組込 | ￥108,000 |
| ヴァンパイアハンター組込 | ￥130,000 |
| ストZERO（中古）組込 | ￥144,000 |
| マーヴルSH（新品）組込 | ￥213,000 |

分割払いも可能です。
注!!送料が別途かかります。

## 民生品高画質モニター ソニープロフィールプロ KX-29HV3 ￥285,000（税別）



通販特価￥235,000（送料・税込）
RGB入力付

SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。
￥23,100×12回
￥12,500×24回
￥ 8,900×36回

## マルチメディアテレビ(高画質ディスプレイ) ソニーKV-28PW1（新製品）



通販特価（送料・税込）
KV-32PW1 ￥272,000
KV-28PW1 ￥208,000

| 分割 | | |
|---|---|---|
| 初回￥19,856 | ￥19,600×11回 |
| 〃 ￥12,872 | ￥10,600×23回 |
| 〃 ￥ 7,728 | ￥ 7,600×35回 |

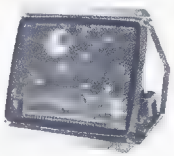
## カプコンQ-グランダム25(中古) ￥118,000(程度最高)



| | |
|---|---|
| スーパーストⅡＸ組込 | ￥142,000 |
| ヴァンパイアハンター組込 | ￥164,000 |
| ストZERO（中古）組込 | ￥178,000 |
| マーヴルSH（新品）組込 | ￥235,0000 |

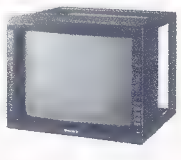
36回までの分割払いが出来ます。
注!!送料が別途かかります。

## ナナオ業務用モニター デュアル8シリーズ



20インチ MS8-20F ￥50,000
26インチ MS8-26F ￥85,000
29インチ MS8-29F ￥95,000
RGBケーブル ￥5,000

## 高画質モニター ソニーKX-21HV1S ￥174,300（税別）



通販特価￥158,000（送料・税込）

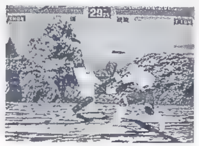
分割 ￥14,900×12回
〃 ￥ 8,100×24回
〃 ￥ 5,700×36回

## バーチャファイター２(中古) ￥580,000



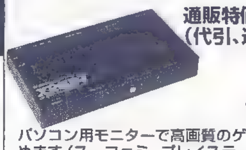
他に送料・消費税がかかります。
36回までの分割払いが出来ます。

## バーチャファイター２(中古)＋アストロシティ用モニター ￥540,000



他にコントロールBOX・ハーネスが必要です。
36回までの分割払いが出来ます。

## アップスキャンコンバーター XRGB-1 ￥26,800（新発売）



通販特価￥27,700（代引、送料・税込）
予約受付中!!

パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（スーファミ、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応）。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

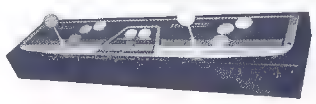
## RAS-HD ￥14,500



高画質への決め手！
プレイステーション用アダプター入荷しました。 ￥3,500
MSXアダプター ￥2,500

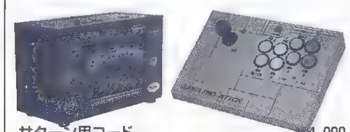
スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ、サターン対応。☆業務用バーチャファイター２対応。☆15Ｐしかない RGB15ＫHz対応モニターに21Ｐを増設。
対応機種 X68Ｋモニター、PO-TV45Ｘ・35Ｘ FMタウンズ他２社モードオートシンク以上の15khzモニタ

## サターン用バーチャパネル（純製）￥29,800



サターン用２Ｌ12Ｂパネル ￥32,800

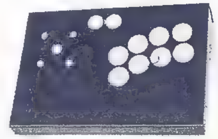
## シグマセット AV-5000 Σ 8000ターボ 特価



| | |
|---|---|
| サターン用コード | ￥4,000 |
| メガドライブ用コード | ￥2,000 |
| PCエンジン用コード | ￥2,000 |
| パソコン用コード | ￥1,500 |
| SF用コード | ￥4,000 |

## NEW JOY FAMIケース ￥2,800

| | |
|---|---|
| レバー | ￥1,500 |
| 30Φボタン | ￥ 150 |
| 24Φボタン | ￥ 150 |



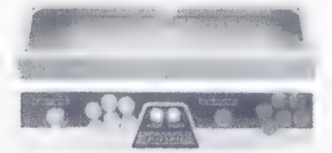
３Ｐ４Ｐ用コントローラーに最適
レバー(セイミツLS-32)ボタン付セット ￥6,500

## SUPER VEGA 21 特価



サターン用コード ￥8,000

## アストロシティパネル用底ケース￥8,900



| | |
|---|---|
| アストロ用パネル２Ｌ６Ｂ | ￥6,000 |
| バーチャファイターパネル(純製) | ￥15,000 |
| プレイステーション用アストロ２Ｌ12Ｂパネル(純製) | ￥32,600 |

## KIC PANACUSTOM 特価



| | |
|---|---|
| RGBケーブル・21Ｐ・15Ｐ | 各￥3,000 |
| 麻雀ハーネス | ￥3,000 |
| ストⅡ対応JAMMAハーネス | ￥3,000 |
| SF用コード | ￥8,000 |

## TAMAYA通信販売

- ゲーム機（業務用）ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
- ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
- 分割払いが利用できます。
- 大型筐体の販売を行っています。
- 電話での相談、説明。
- ハード、ソフトの買い取り。
- 特殊ハーネス等の製作を行っています。
- FAXで24時間注文・相談受け付けています。

# ㈱TAMAYA

住所：〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533
営業時間AM10：00〜PM７：00 日曜・祝日定休

これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手２枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。
店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

# TAMAYA特選おすすめセット！

1月の新製品、傑作が出揃いました。(即家庭のテレビで始められます。)

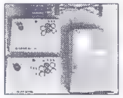
### マーヴルSHベガセット



マーヴル・スーパーヒーローズ
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥235,000
(送料・税込)

初回￥22,920　￥22,100×11回
〃 ￥13,990　￥12,000×23回
〃 ￥11,760　￥8,500×35回

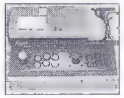
### マーヴルSHシグマセット



マーヴル・スーパーヒーローズ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス,ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥242,000
(送料・税込)

初回￥23,144　￥22,800×11回
〃 ￥13,428　￥12,400×23回
〃 ￥10,472　￥8,800×35回

### マーヴルSHパナカスタムセット



マーヴル・スーパーヒーローズ
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥215,000
(送料・税込)

初回￥21,180　￥20,200×11回
〃 ￥12,310　￥11,000×23回
〃 ￥9,940　￥7,800×35回

### マーヴルSHボードマスターセット



マーヴル・スーパーヒーローズ
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥234,000
(送料・税込)

初回￥22,888　￥22,000×11回
〃 ￥12,756　￥12,000×23回
〃 ￥10,444　￥8,500×35回

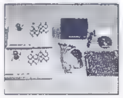
### 鉄拳2Ver.Cベガセット



鉄拳2 Ver.C
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価￥300,000
(送料・税込)

初回￥28,300　￥28,300×11回
〃 ￥16,000　￥15,400×23回
〃 ￥13,300　￥10,900×35回

### 鉄拳2Ver.Cシグマセット



鉄拳2 Ver.C
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価￥307,000
(送料・税込)

初回￥29,624　￥28,900×11回
〃 ￥17,738　￥15,700×23回
〃 ￥12,012　￥11,200×35回

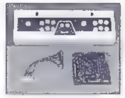
### 鉄拳2Ver.Cパナカスタムセット



鉄拳2 Ver.C
パナカスタム
ハーネス
通販特価￥280,000
(送料・税込)

初回￥26,560　￥26,400×11回
〃 ￥16,620　￥14,300×23回
〃 ￥11,480　￥10,200×35回

### 鉄拳2Ver.Cボードマスターセット



鉄拳2 Ver.C
ボードマスター
ハーネス、
通販特価￥299,000
(送料・税込)

初回￥28,268　￥28,200×11回
〃 ￥17,066　￥15,300×23回
〃 ￥11,984　￥10,900×35回

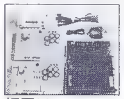
### RB餓狼伝説ベガセット



リアルバウト餓狼伝説
MV-1AF
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価￥202,000
(送料・税込)

初回￥19,664　￥19,000×11回
〃 ￥12,368　￥10,300×23回
〃 ￥10,332　￥7,300×35回

### RB餓狼伝説シグマセット



リアルバウト餓狼伝説
MV-1AF
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価￥209,000
(送料・税込)

初回￥19,888　￥19,700×11回
〃 ￥11,806　￥10,700×23回
〃 ￥9,044　￥7,600×35回

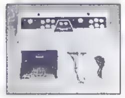
### RB餓狼伝説パナカスタムセット



リアルバウト餓狼伝説
MV-1AF
パナカスタム
ハーネス
通販特価￥182,000
(送料・税込)

初回￥17,924　￥17,100×11回
〃 ￥10,688　￥9,300×23回
〃 ￥8,512　￥6,600×35回

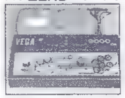
### RB餓狼伝説ボードマスターセット



リアルバウト餓狼伝説
MV-1AF
ボードマスター
ハーネス
通販特価￥201,000
(送料・税込)

初回￥19,632　￥18,900×11回
〃 ￥11,134　￥10,300×23回
〃 ￥9,016　￥7,300×35回

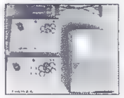
### ストZERO+Vハンターニューベガセット



ストZERO (中古)
ヴァンパイアハンター (中古)
スーパーベガ21
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥160,000
(送料・税込)

初回￥16,120　￥15,000×11回
〃 ￥8,840　￥8,200×23回
〃 ￥7,560　￥5,800×35回

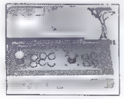
### ストZERO+Vハンターシグマセット



ストZERO (中古)
ヴァンパイアハンター (中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥155,000
(送料・税込)

初回￥14,860　￥14,600×11回
〃 ￥9,570　￥7,900×23回
〃 ￥7,980　￥5,600×35回

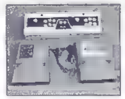
### ストZERO+Vハンターパナカスタムセット



ストZERO (中古)
ヴァンパイアハンター (中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥130,000
(送料・税込)

初回￥12,960　￥12,200×11回
〃 ￥8,620　￥6,600×23回
〃 ￥6,580　￥4,700×35回

### ストZERO+Vハンターボードマスターセット



ストZERO (中古)
ヴァンパイアハンター (中古)
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥152,000
(送料・税込)

初回￥14,764　￥16,800×11回
〃 ￥8,168　￥7,800×23回
〃 ￥7,532　￥5,500×35回

### ストZEROベガセット



ストZERO
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥198,000
(送料・税込)

初回￥19,536　￥18,600×11回
〃 ￥12,032　￥10,100×23回
〃 ￥8,568　￥7,200×35回

### ストZEROシグマセット



ストZERO
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス,ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥205,000
(送料・税込)

初回￥19,760　￥19,300×11回
〃 ￥11,470　￥10,500×23回
〃 ￥10,780　￥7,400×35回

### ストZEROパナカスタムセット



ストZERO
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥178,000
(送料・税込)

初回￥17,796　￥16,700×11回
〃 ￥10,352　￥9,100×23回
〃 ￥6,748　￥6,500×35回

### ストZEROボードマスターセット



ストZERO
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥197,000
(送料・税込)

初回￥19,504　￥18,500×11回
〃 ￥10,798　￥10,100×23回
〃 ￥7,252　￥7,200×35回

### ストZERO(中古)ニューベガセット



ストZERO(中古)
スーパーベガ21
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥130,000
(送料・税込)

初回￥23,380　￥23,300×5回
〃 ￥12,960　￥12,200×11回
〃 ￥8,620　￥6,600×23回

### ストZERO(中古)シグマセット



ストZERO(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥125,000
(送料・税込)

初回￥22,500　￥22,400×5回
〃 ￥12,800　￥11,700×11回
〃 ￥7,050　￥6,400×23回

### ストZERO(中古)パナカスタムセット



ストZERO(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥98,000
(送料・税込)

初回￥17,948　￥17,500×5回
〃 ￥9,736　￥9,200×11回
〃 ￥5,932　￥5,000×23回

### ストZERO(中古)ボードマスターセット



ストZERO(中古)
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥118,000
(送料・税込)

初回￥21,468　￥21,100×5回
〃 ￥11,476　￥11,100×11回
〃 ￥7,612　￥6,000×23回

# 特選格安基板

| | |
|---|---|
| **今月の超お買得** | |
| ストZERO（ロム） | ￥45,000 |
| ロックマン・ザ・パワーバトル | ￥38,000 |
| ダライアス外伝（ロム） | ￥28,000 |
| ツインビーヤッホー！ | ￥32,000 |
| スーパーストⅡX | ￥8,000 |
| ヴァンパイア | ￥12,000 |
| CPシステムⅡマザーボード | ￥10,000 |
| エレベーターアクションリターンズ(ロム) | ￥15,000 |
| ゴールデンアックスザデュエル（ロム） | ￥5,000 |
| 極上パロディウス！ | ￥28,000 |
| 水滸演武（ロム） | ￥8,000 |
| ストⅡダッシュ | ￥4,000 |
| ストⅡダッシュターボ | ￥8,000 |
| ずんずん教の野望 | ￥5,000 |
| ダートフォックス（ロム） | ￥5,000 |
| ドッヂボール | ￥2,000 |
| ななめでまじっく！ | ￥8,000 |
| ハットトリックヒーロー'95（新品・ロム） | ￥5,000 |
| バーチャファイターリミックス（ロム） | ￥10,000 |
| パーフェクトビリヤード | ￥3,000 |
| 対戦ぱずるだま（ロム） | ￥8,000 |
| P-47ACES（ロム） | ￥15,000 |
| ブレイゾン | ￥3,000 |
| へべれけのぽぷーん | ￥5,000 |
| ルナーク（ロム） | ￥3,000 |
| ワールドカップバレー'95 | ￥20,000 |
| **ナムコ** | |
| アウトフォクシーズ | ￥45,000 |
| インディアナジョーンズ | ￥40,000 |
| エメラルディア | ￥3,000 |
| クラックス | ￥2,000 |
| グレートスラッガーズ'94 | ￥5,000 |
| グレートスラッガーズ | ￥4,000 |
| コズモギャングザパズル | ￥3,000 |
| コズモギャングザビデオ（ロム） | ￥5,000 |
| スーパーワースタ'93 | ￥8,000 |
| デンジャラスシード（ロム） | ￥8,000 |
| ドラゴンセイバー（ロム） | ￥28,000 |
| ナックルヘッズ | ￥18,000 |
| フェリオス（ロム） | ￥28,000 |
| ローリングサンダーⅡ（ロム） | ￥10,000 |
| **カプコン** | |
| アドベンチャークイズカプコンワールド | ￥3,000 |
| クイズハテナ？の大冒険 | ￥3,000 |
| クイズ三國志＋殿様の野望（H付） | ￥5,000 |
| サイバーボッツ（ロム） | ￥30,000 |
| スーパーストⅡ（9月Ver.） | ￥2,000 |
| スーパーストⅡ（10月Ver.） | ￥3,000 |
| スーパーマッスルボマー（ロム） | ￥20,000 |
| 戦場の狼Ⅱ | ￥25,000 |
| 虎への道（USA） | ￥10,000 |
| ヴァンパイアハンター（ロム） | ￥35,000 |
| ブロックブロック（センサー付） | ￥12,000 |
| マッスルボマー | ￥18,000 |
| マッドギア | ￥5,000 |
| **コナミ** | |
| イーアルカンフー | ￥15,000 |
| クイズ学問のススメ | ￥3,000 |
| クォース | ￥3,000 |
| グラディウスⅡ | ￥30,000 |
| グラディウスⅢ | ￥25,000 |
| グリーンベレー | ￥16,000 |
| ゴルフィンググレイツ | ￥15,000 |
| サーカスチャーリー | ￥12,000 |
| ザ・ハスラー | ￥3,000 |
| スラムダンク | ￥58,000 |
| 出たな!!ツインビー | ￥12,000 |
| ドラグーンマイト | ￥68,000 |
| ハードパンチャー（ロム） | ￥3,000 |
| パロディウスだ！ | ￥10,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま | 特価 |
| ビットファイター | ￥12,000 |
| リングの王者 | ￥5,000 |
| **セガ** | |
| アフターバーナーⅡ | ￥35,000 |
| イチダントアール | ￥18,000 |
| エイリアンストーム（ロム） | ￥3,000 |
| M.V.P.（ロム） | ￥2,000 |
| クイズゴーストハンター（ロム） | ￥3,000 |
| クイズめくるめくストーリー（ロム） | ￥2,000 |
| グランドクロス（P付） | ￥15,000 |
| コラムス | ￥15,000 |
| コラムスⅡ | ￥8,000 |
| ゴールデンアックスザデュエル | ￥68,000 |
| タントアール | ￥5,000 |
| 登竜門 | ￥25,000 |
| ドラゴンボールZ（ロム） | ￥15,000 |
| ばくばくアニマル（ロム） | ￥5,000 |
| ファイナルアーチ（ロム） | ￥28,000 |
| ブロクシード（ロム） | ￥3,000 |
| ぷよぷよ | ￥18,000 |
| ペイルート（ロム） | ￥5,000 |
| ボナンザブラザーズ（ロム） | ￥5,000 |
| ポトポト | ￥5,000 |
| **海外** | |
| アラビアン | ￥28,000 |
| 1943 | ￥12,000 |
| カルノフ | ￥15,000 |
| カンガルー | ￥15,000 |
| 強行突破 | ￥8,000 |
| ギャラガ | ￥18,000 |
| クラッシュローラー | ￥18,000 |
| グリーンベレー | ￥13,000 |
| 魂斗羅 | ￥18,000 |
| ザ・ディープ | ￥20,000 |
| ザクソン | ￥18,000 |
| ジャングルキング | ￥30,000 |
| スパルタンX | ￥15,000 |
| センティピード | ￥15,000 |
| ダブルドリブル | ￥12,000 |
| フロッガー | ￥10,000 |
| **麻雀** | |
| 麻雀いかがですか | ￥3,000 |
| お嬢さん | ￥3,000 |
| 麻雀キャンパスハンティング | ￥3,000 |
| 麻雀クエスト（ロム） | ￥1,000 |
| スーチーパイスペシャル（ロム） | ￥12,000 |
| セーラーウォーズ | ￥10,000 |
| トリプルウォーズ | ￥5,000 |
| 麻雀同級生 | ￥58,000 |
| ねるとん牌鯨団 | ￥3,000 |
| **その他** | |
| アクロバットミッション | ￥10,000 |
| ウルトラマン | ￥3,000 |
| ウルトラ警備隊 | ￥35,000 |
| キャッスルオブドラゴン | ￥18,000 |
| グランドストライカー | ￥15,000 |
| 豪血寺外伝 | ￥48,000 |
| 四川省 | ￥5,000 |
| 上海 | ￥15,000 |
| スラップショット | ￥8,000 |
| 砦 | ￥8,000 |
| ネクストスペース | ￥5,000 |
| ビッグイベントゴルフ | ￥12,000 |
| フービー | ￥8,000 |
| フェニックス | ￥12,000 |
| プレアデス | ￥25,000 |
| **新製品** | |
| 19XX(ロム) | ￥119,000 |
| ファイナルロマンスR | ￥258,000 |
| ソウルエッジ | 未定 |
| 沙羅曼蛇2 | ￥188,000 |
| 沙羅曼蛇2(ロム) | ￥98,000 |
| D&Dシャドーオーバーミスタラ | 未定 |

他の製品との自由な組み合わせでローンが組めます。店頭にてローン即決できます(印鑑・身分証明証・預金通帳を持参ください)。

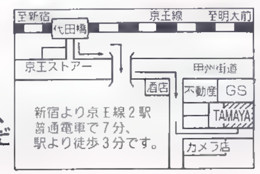
TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

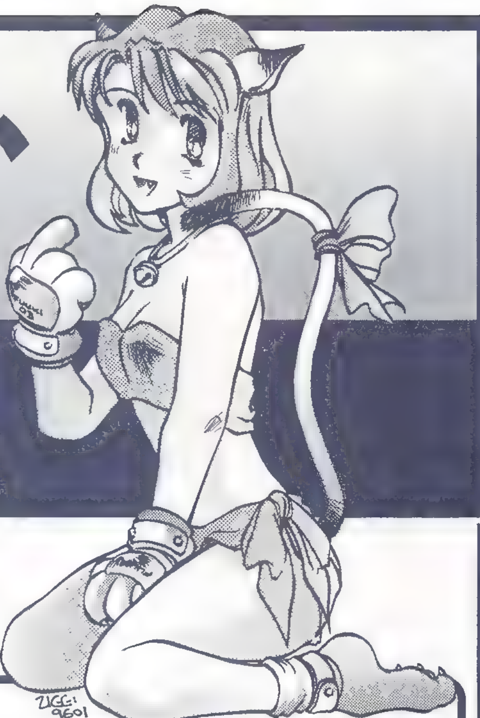
**TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533**

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
営業時間／AM10:00〜PM7:00
日曜・祝日定休

★初心者歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、TAMAYA宛に請求してください。FAXでの注文・予約・相談の受付を始めました。是非御利用ください(24時間受付)。住所・氏名・電話番号は忘れずに！



# 京都・山科に来たら、富貴に寄ってね！



## 大型ゲーム機もあります。価格・在庫はTELでお願いします。

| | |
|---|---|
| 美少女雀士プリティーセーラー | ¥25,000 |
| 大工の源さん | ¥5,000 |
| 覇沙夢 | ¥2,000 |
| メジャータイトル2 | ¥10,000 |
| IQブロック | ¥7,000 |
| 大江戸ファイト | ¥30,000 |
| X-MEN（ロム） | ¥20,000 |
| キャデラックス | ¥15,000 |
| クイズ＆ドラゴンズ | ¥4,000 |
| クイズ三国志 | ¥3,000 |
| クイズ殿様の野望 | ¥3,000 |
| サイバーボッツ（ロム） | ¥19,800 |
| スーパーストⅡX（ロム） | ¥5,000 |
| 天地を喰らうⅡ | ¥18,000 |
| ヴァンパイアハンター | ¥25,000 |
| 極上パロディウス | ¥19,800 |
| スラムダンク | ¥49,000 |
| 究極戦隊ダダンダーン | ¥25,000 |
| ツインビーヤッホー！ | ¥30,000 |
| ドラグーンマイト | ¥22,000 |
| 対戦ぱずるだま | ¥45,000 |
| おいしいパズルはいりませんか | ¥4,000 |
| 上海 | ¥18,000 |
| 上海Ⅲ | ¥20,000 |
| へべれけのぽぷーん | ¥8,000 |
| 実力！プロ野球 | ¥5,000 |
| アイドル雀士スーチーパイ | ¥5,000 |
| アイドル雀士スーチーパイ2（ロム） | ¥6,000 |
| ソルダム | ¥3,000 |
| ビッグストライカー | ¥3,000 |
| P-47 ACES（ロム） | ¥5,000 |
| ファンタズム | ¥4,000 |
| イチダントアール | ¥15,000 |
| M.V.P. | ¥4,000 |
| クイズゴーストハンター | ¥5,000 |
| Jリーグ1994 | ¥5,000 |
| ずんずん教の野望 | ¥3,000 |
| ダイナミックCC | ¥3,000 |
| ドラゴンボールZ VRVS | ¥15,000 |
| ぷよぷよ | ¥13,000 |
| ぷよぷよ通 | ¥23,000 |
| クイズめくるめくストーリー | ¥5,000 |
| クイズ廊下に立ってなさい | ¥5,000 |
| スーパーリアル麻雀PV | ¥35,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅥ | ¥20,000 |
| インベーダーDX | ¥10,000 |
| カイザーナックル（ロム） | ¥2,000 |
| クイズクエスト | ¥4,000 |
| クイズ地球防衛軍 | ¥4,000 |
| クイズ世界はshow byショーバイ！ | ¥4,000 |
| クイズクレヨンしんちゃん | ¥3,000 |
| クイズクレヨンしんちゃん2 | ¥5,000 |
| ダライアス外伝（ロム） | ¥12,000 |
| デッドコネクション | ¥6,000 |
| Dr.トッペル探険隊 | ¥4,000 |
| バブルシンフォニー（ロム） | ¥3,000 |
| ウルトラ警備隊 | ¥28,000 |
| 美少女戦士セーラームーン | ¥30,000 |
| 麻雀同級生 | ¥35,000 |
| 疾風魔法大作戦 | ¥8,000 |
| バーチャファイター | ¥20,000 |

## ●今月の超目玉●

**ツインビーヤッホー！（ロム）**
**¥15.000**

**ドラグーンマイト（ロム）**
**¥13.000**

2月5日AM10：00からの電話予約になります。
（それ以前の受付はできません。）

クイズ各種3,000より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひTEL・FAXでお問い合わせください！

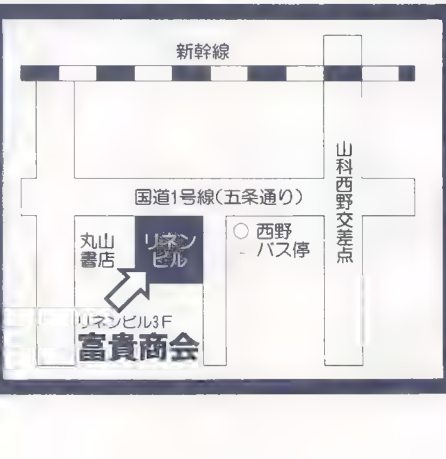
**大型ゲーム機、中古基板多数在庫あります。最新基板もあります。TELくださいネ。**

営業時間 AM10:00〜PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX. 075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
# 富貴商会
**Fuuki Co., Ltd.**

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル 3F



## ブロッコリーインフォメーション vol.6

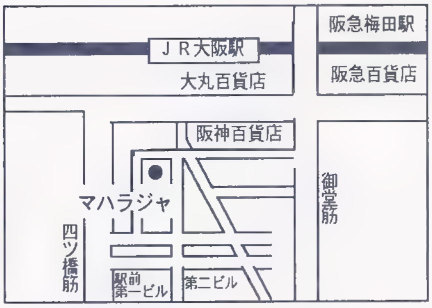
# コスパ in ツインスター 4

1996年3月23日（土）13：30～17：45

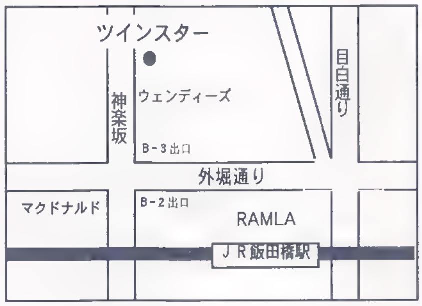
# コスパ in 大阪マハラジャ 2

1996年3月3日（日）10：00～15：00

前売：3000円（当日：男性4000円 女性3500円）
全国のチケットぴあ（ツインスター：03-5237-9999 マハラジャ：06-363-9999）
または渋谷コスパショップ（03-3770-3383）にて好評発売中。




場所：マハラジャ
大阪府大阪市北区梅田 1-9-20　大阪マルビル 2F




場所：ツインスター
東京都新宿区神楽坂 2-11

お問合せは……
コスパ in ツインスター
☎ 03-5387-6781
ブロッコリー
コスパ実行委員会
コスパ in 大阪マハラジャ
☎ 06-633-3261
プランニング RE
コスパ実行委員会

### オールジャンル同人誌即売会

# コミックキャッスル in 横浜アリーナ



イラスト：是空とおる

日　時　1996年2月12日（休）**12:00~17:00**

会　場　横浜アリーナ（新横浜駅より徒歩5分）
コスプレ可　当日受付にて登録（有料）

**カタログは2月1日より首都圏のコミック専門店にて発売開始！**

お問合せは
〒178 東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーコミックキャッスル準備会
☎ 03-3921-3340（月～金 AM10：00～PM5：00）

申込書類のご請求は、90円切手貼付返信用封筒にてお願い致します。

# ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

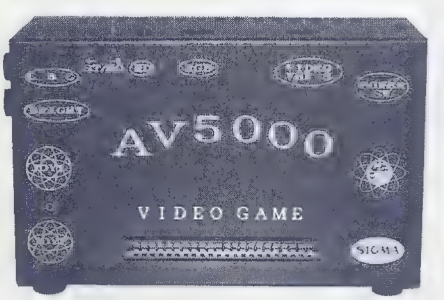
**音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!**
**色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!**
**基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!**



## 大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
**型番MST-8　¥9,800**(350×200㎜)

**●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●**
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇田堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630




＊AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
＊別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
＊音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
＊超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

| | |
|---|---|
| RGB21コード | ¥3,500 |
| RGB15コード | ¥5,000 |
| S端子コード | ¥2,500 |
| VHFコード | ¥2,000 |

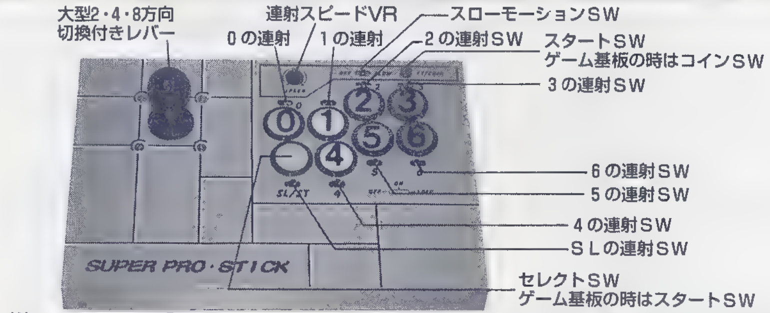
☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

| | |
|---|---|
| RGB21延長コード | ¥5,000 |
| RGB15延長コード | ¥5,000 |

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。
**型番AV-5000　¥26,000** 付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

# 究極のSUPER PRO-STICK !!

## 自由自在にSW設定。又、同時押しのSW設定できます。




寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg
**型番 Σ-8000TB　¥15,800**

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

**別売コード**




| | |
|---|---|
| ＊スーパーファミコン用コード(型番SF) | ¥4,000 |
| ＊ネオ用コード(型番N) | ¥2,500 |
| ＊メガドライブ用コード(型番MD) | ¥4,000 |
| ＊2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2) | ¥2,000 |
| ＊6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6) | ¥4,000 |
| ＊マスターシステム用コード(型番MM) | ¥2,000 |
| ＊パソコン用コード(型番PP) | ¥1,500 |
| ＊コントロールBOX接続用コード(型番AS) | ¥2,500 |
| ＊サターン用コード(型番ST) | ¥4,000 |

### Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

### ★★★★★★★新製品★★★★★★★

| | |
|---|---|
| プレイステーション用コード | ¥4,000 |
| サターン用コード | ¥4,000 |

注意:Σ-8000専用です。以前のスティックには使用できません。

### お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
＊送料は全国一律600円です。
＊お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

### ★★ステレオ基板用ハーネス★★

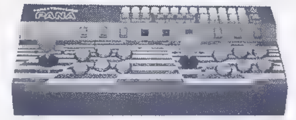
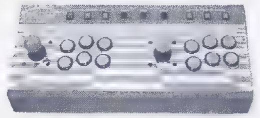
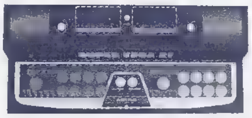
| | |
|---|---|
| ●ネオジオ用 | ¥3,500 |
| ●コナミ用 | ¥3,500 |
| ●システムⅠ用 | ¥3,500 |
| ●システムⅡ用 | ¥4,000 |

### 注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください（Σ-8000用とかΣ-6000用とか）。

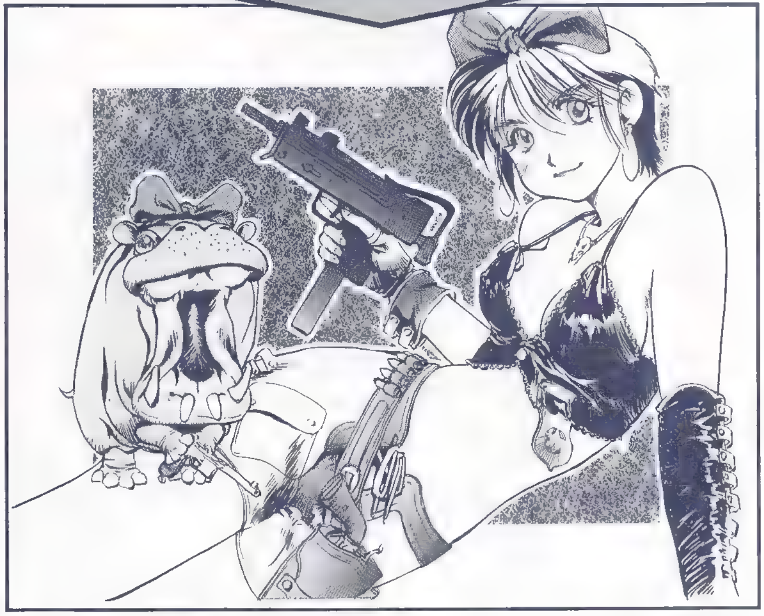

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
**シグマ電子**
TEL.0794(84)0476

# Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

| | |
|---|---|
| PANA TWIN LONG<br><br>¥38,000 | シグマAV-5000<br><br>¥26,000 |
| PANA CUSTOM LONG<br><br>¥34,000 | シグマ-8000TB<br><br>¥15,800 |
| SUPER VEGA 21<br><br>スーパーストII対応¥65,000 | ボードマスター(ボードA)<br><br>¥43,000 |

## 基板修理やってます。くわしくはTELにて!

## NEO GEO新作ソフト予約受付中

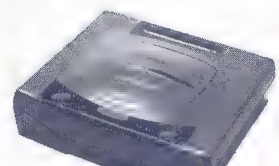


## NEO·GEO CDZ



TELにて特価

## SEGA SATURN



TELにて特価

## FAXサービスをご利用下されば最新の買取価格表が取り出せます!

### 家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします!

特にプレイステーション・サターンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。必ず☎で確認してから送ってください。

### 中古基板・家庭用ゲームソフト販売します!

在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上、下記まで請求して下さい。
御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

### 家庭用ゲーム買取価格&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 東京 | 03-3940-6000 | 大阪 | 06-455-6000 |
| 名古屋 | 052-453-6000 | 福岡 | 092-482-6000 |
| 札幌 | 011-210-6000 | 仙台 | 022-268-6000 |
| 広島 | 082-223-6000 | | |

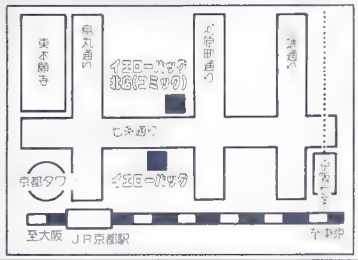
案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番品を押して最後に#を押してください」

基板を売りたいなら➡567899#
基板を買いたいなら➡567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら➡567891#
レーザーディスクなら➡567892#

案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押してください」➡□□□□□□
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

### イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F
営業時間 12:00～20:00
年中無休 消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



# GAMEST WORLD Vol.5

ゲームファンの
ゲームファンによる
ゲームファンの為の
投稿誌

96年はゲーメストワールドが熱い!!
新年特大
第5号
1月25日発売!!
AB版 540円

おたよりはこちら

★宛て先
〒101
東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル (株)新声社
ゲーメストワールド 各募集係

## アシ募集

■ゲーメストワールドでは、ワールドを手伝ってくれる編集アシスタントを募集します。履歴書を同封の上、ワールド人事部長瀬宛まで

## 投稿募集

■イラスト、文章、ゲームサイトストーリー、4コマ、ショートコミック、同人誌、コスプレPHOTOなど大募集



★山口県 穂高りね

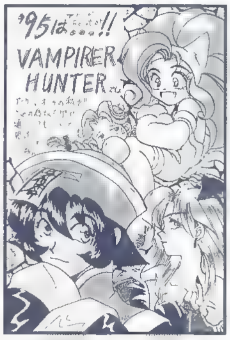
## サムスピ大特集

初代から新作まで網羅します！

◎ナコルル、リムルル、覇王丸、閑丸、破沙羅のサムスピ斬紅郎5大キャラクター声優インタビュー

◎SNK全面協力！SNK Q&A

◎斬紅郎武器大図解



★群馬県 大沢よしとも

## 95年ゲームグラフィティ

95年の人気ゲーム結果はいかに!?

◎これまでのBEST10をふまえて、年間ゲーム男女キャラ別BEST10を決定！

◎これまでの表紙イラストレーターに、95年をふり返ってもらった描き下ろしイラストを掲載！

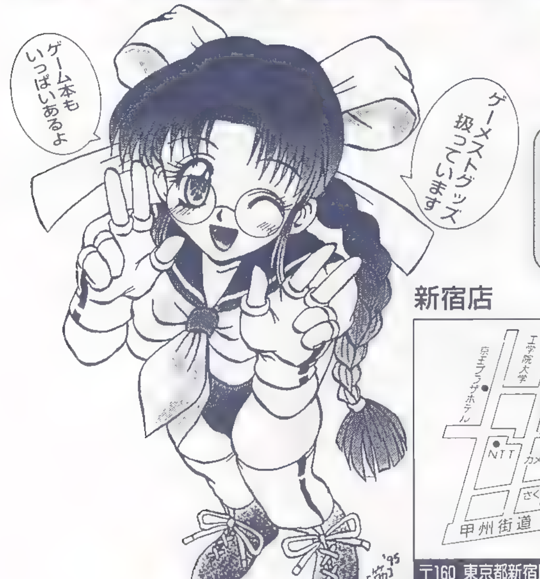
# コミック同人誌専門店 D-ブックス

アニメ・ゲームのCD・ビデオ・LD・テレカ・セル画……何でもバンバン買います。

宅急便かゆうパックで送ってください。現金書留もしくは銀行振込にて代金をお支払いいたします。

『マジック:ザ・ギャザリング』取り扱い始めました。

●同人誌委託販売承り中!!
●アニメ・ゲームグッズ販売
●コミック同人誌買い取り
●コミック同人誌販売
●美少女フィギュア販売
●Hコミック買い取り




**通販カタログあります。**
**住所・氏名を書いた宛名シール2枚と500円分の郵便小為替にてご請求ください。**

### 新宿店




〒160 東京都新宿区西新宿1-12-7アベビル3F
Tel.03(3348)0887

### 横浜店




〒220 神奈川県横浜市西区岡野1-9-9富田ビル1F
Tel.045(316)7733

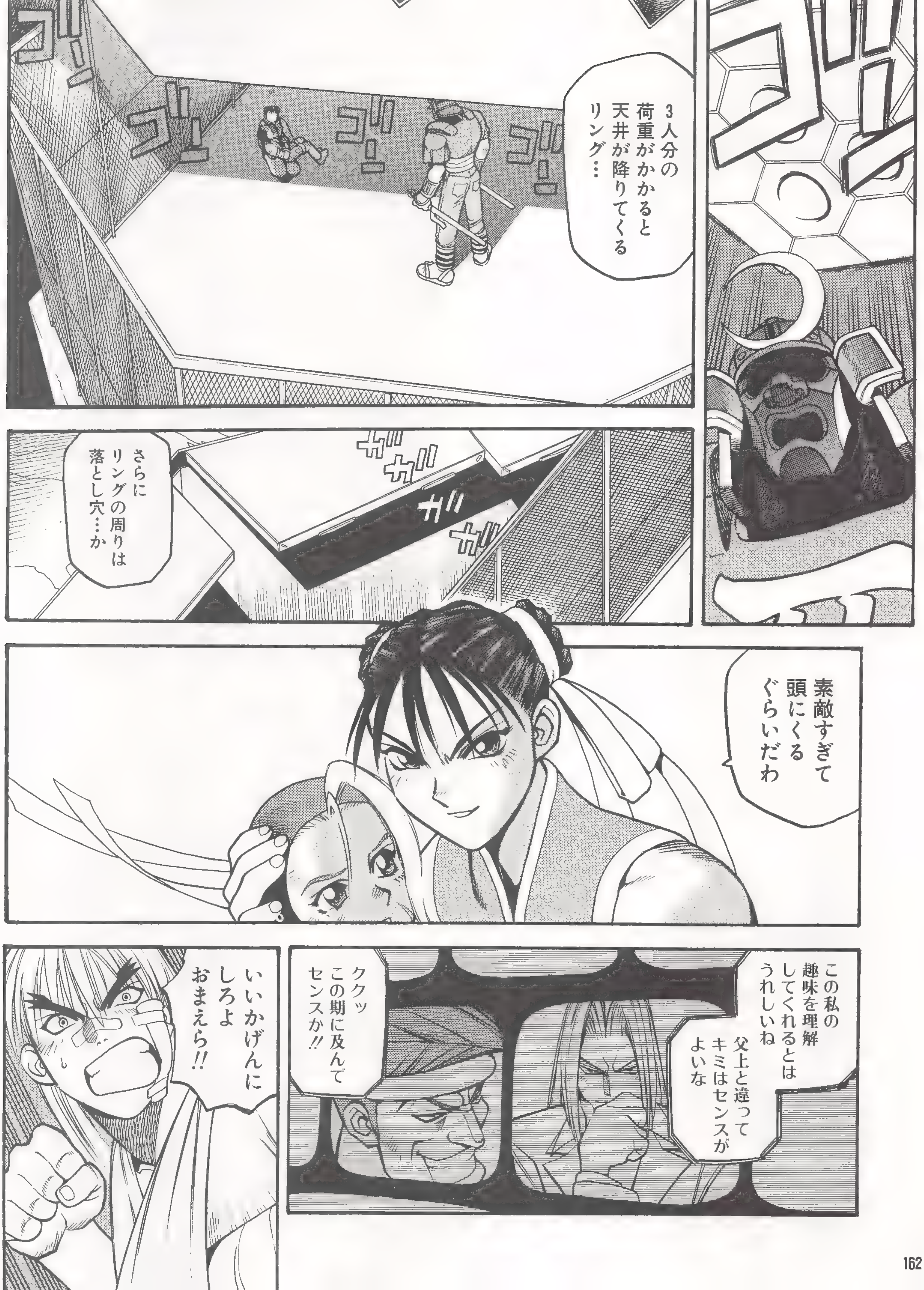
### 神田神保町店




〒101 東京都千代田区神田神保町1-11-2天下一第2ビル3F
Tel.03(3295)0295


STREET FIGHTER
ストリートファイター
ゼロ
ZERO
中平正彦
未来を見つめるローズだが…。
よくない状況だわ リュウ
0
FOOL
その男… アドンに かかわっては いけない…
己が野心と復讐に 我を失った彼は あなたに絶望しか もたらさないの
XII
HANGED MAN
唯一あなたを 救えるのは 「月」のタロットと 共に在る――…
それまで 動いてはダメよ リュウ!

Round. 11


3人分の荷重がかかると天井が降りてくるリング…
さらにリングの周りは落とし穴…か
素敵すぎて頭にくるぐらいだわ
この私の趣味を理解してくれるとはうれしいね
父上と違ってキミはセンスがよいな
ククッこの期に及んでセンスか!!
いいかげんにしろよおまえら!!


…と
外道め…!!
フフ残念だな…リュウ きみにも気に入ってもらえると思ってたがね
ふざけるなッ 今すぐこのバカげた仕掛をとめろ!!!
まあそう鼻息を荒げずにこいつをよく見ろ
こいつはな…「バカげた仕掛」をコントロールしているリモコンだ
特にこのボタン
こいつを押せば全ての仕掛はストップする
どうだ? 押してほしいだろう?

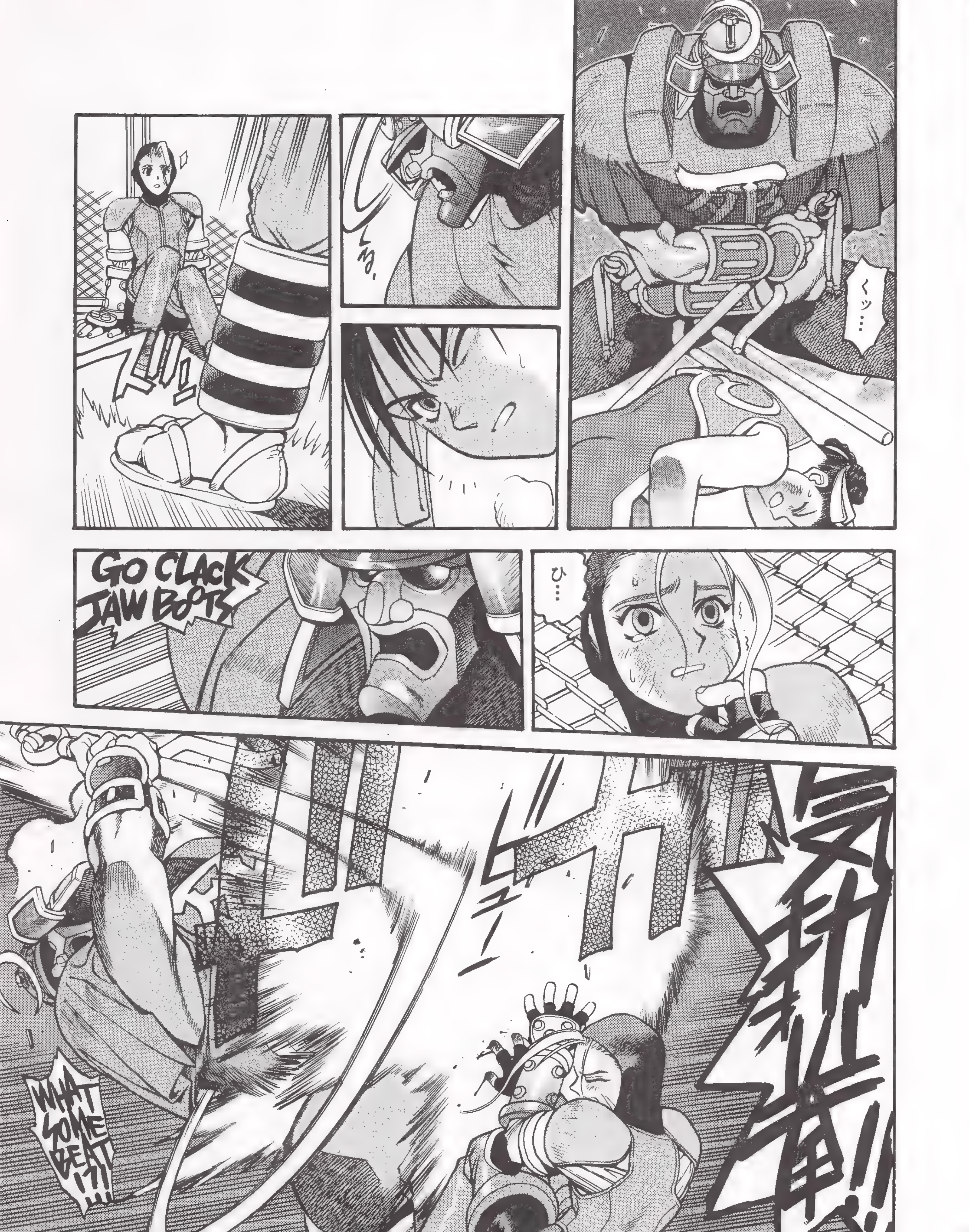

イヤだね！
ただし俺と闘って勝つことができれば話は別だ……さあどうするリュウ？
行く必要ないわよリュウ!!
あのリモコンもニセ物に決まってる!!
…ケンおまえはここで待っていろ
お…おいリュウ！
俺だってこのケガじゃなけりゃ闘うさ…
お前を止めようと思わない
でも何だか変だぜ…ヤバイ感じがしてならない！
心配するなあんな外道には絶対負けない!!
アドンどこに居る!!
くっ…リュウの奴ったら私の言うこときいたためしがないわね…


キラービーとか
言ったわね…
手は
大丈夫なの？
ビクッ
まあいいわ…
そこから
動かないでね
こうなったら
とりあえず私も
闘う他道は
なさそう
これでも
格闘家の
はしくれ
リング外へ
放り出されても
お互い文句は
言いっこ
なしよ！
SHOW SEA SEND BANG
（笑わせるな!!）


ようこそ「ストリートファイター」ステージへ！
バルログがわざわざおまえに合わせてあつらえたセットだ…
俺の性には合わんがね
アドン…
…おまえが望めば俺はいつでも喜んで闘ったのに…
なのになぜこんなマネをする？
ククなぜかだと？ニブい奴め！


俺が闘うべき相手とはきさまごときナマクラ格闘家などではない
むッ!!!
JAGUARTOOTH
「殺意の波動」に目覚めた時のきさまなのだ――ッ!!!
くッ…なんて蹴りだ…殺意と憤りがガードの上からも伝わってくる
だが!!
アドン…おまえはそのために…
多くの格闘家達をこの館に誘い死に至しめてきたのか…!?
もっと喜べ!!
おまえにはそれだけの価値があると認められたのだぞ?
俺にも…あのいまいましい「シャドルー」にもな!


許せん…!!
おまえを倒すのは「殺意の波動」に目覚めた俺ではない!!
今の俺自身だ!!
クク…そんなこと言ってていいのか?
余りのんびりしてるとあの女刑事の命はないぞ…
ガ
キ
ガ


くッ…
ひ…
GO CLACK
JAW BOOTS


このコに手出しはさせない!!
くッ… さっきからこれのくり返しだ
春麗は常にあのコ（キラービー）をかばいつつ闘わないといけない…
キラービー
春麗はソドム、キラービーを結ぶ直線上に居なければならない。
春麗
ソドム 前後左右自在に攻められる。
そうなると春麗はほとんど身動きできなくなる!!
フフフ 面白くなってきたじゃないか
天井もすでにそこまで降りてきている
押し潰されるまであとせいぜい2分弱!
春麗!! 時間がないぞ攻めまくれ!!
わかってるわよッ!!!
とはいえあの図体で力押しされるとさすがにツライわね…
何よりあの十手のリーチときたら!



捨て身でカウンターを狙う！
ひるんだ所を千裂脚で一気にリング外へ押し出す!!
この方法しかないわ…！
春麗
……
まだよ…
まだ動いちゃダメ！
まだ…
まだ…
……


ーあ!!
EACH BURN BROS!!?


ガガガ


JAGUAR!!
さすが
サガットが
一番弟子と
認める男…
強い!
だが
負けられないい!!
何としても
春麗を助け
出さなければ!!
まだ正気を
保っているのか
…しぶといな
「殺意の波動」
についてはいろいろと
耳にしたぞ…
「シャドルー」
からな


「殺意の波動」とは
究極の自己防衛本能!
天
それは
「死への恐怖」と
「相手への憎悪」が
引き金となって
目覚めるのだ!!
例えば
タイ沿岸での
クルーザー破壊の
一件だ…よく
思い出してみろ
!?
ただし
お前の場合
この条件は
仲間や友人が
あてはまっても
成立するのだ
仲間を大切に
する
お前らしい
話だがな…
あの時お前は
仲間だった
バーディーという男を
銃弾から
かばったことから
始まった
生き
その後
お前はなんと
素手で
クルーザー一隻を
スクラップにした
と
まったくもって
「殺意の波動」とは
すさまじい力よ!
だがその話を
聞いた時 俺は
ふとある実験を
思い付いたのさ
もしあの時
バーディーが撃たれ
殺されていたと
すれば―――…
お前は
一体どうなる
のか…
…!
アドン
やめろ!!




NEXT!!

書店（帖合）印

部数 冊

## ゲーメスト単行本

- ストII 波動拳の謎 定価980円
- 餓狼伝説の謎 定価980円
- 侍魂の謎 定価980円
- ワールドヒーローズの謎 定価880円
- 龍虎の拳の謎 定価880円
- 豪血寺一族の謎 定価880円
- KOF'94の謎 定価880円
- 真侍魂の謎 定価880円
- ヴァンパイアの謎 定価880円
- スーパーリアル麻雀のひみつ 定価880円
- ヴァンパイアハンターの謎 定価880円
- 餓狼伝説3の謎 定価880円
- 鉄拳の謎 定価880円

## ゲーメストZ文庫

- ヴァンパイアハンター外伝 モリガン編 ～紅い月の魔女～ 定価570円
- ストリートファイターII（外伝） ウルティメット・タワーズ① 定価590円
- 幻想神話ラスト・ラグナロク① 定価590円
- ヴァンパイアハンター外伝 レイレイ編 ～終わらない春～ 定価580円

●お求めの本に○を

## コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

| | |
|---|---|
| KOF'94 4コマ決定版 定価580円 | 冊 |
| 餓狼伝説2② MONDO 画 定価680円 | 冊 |
| 速攻生徒会 小川雅史 定価500円 | 冊 |
| 極上パロディウス 岩尾奈美恵 定価850円 | 冊 |
| コンティニュー? ひさの瑠珈 定価680円 | 冊 |
| ヴァンパイアハンター4コマ 定価580円 | 冊 |
| 龍虎の拳2② 天獅子悦也 定価680円 | 冊 |
| カプコン美少女戦士コミックアンソロジー 定価780円 | 冊 |
| KOF'94外伝③ 鷹岬諒 定価550円 | 冊 |
| ヴァンパイア ハンター 藤田文士 定価850円 | 冊 |
| キャプテンコマンドー② 戸橋ことみ 定価850円 | 冊 |
| KOF'94 コミックアンソロジー 定価780円 | 冊 |
| ゲーパロ4コマグランプリ⑤ 定価580円 | 冊 |
| ワールドヒーローズ2③ 雑君保プ 定価850円 | 冊 |
| KOF'95 4コマ決定版 定価580円 | 冊 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト② 津雲幻一郎 定価980円 | 冊 |
| ヴァンパイアハンターコミックアンソロジー② 定価780円 | 冊 |
| ネオジオギャルズコミックアンソロジー③ 定価780円 | 冊 |
| ストZERO4コマ決定版 定価580円 | 冊 |
| 鉄拳2コミックアンソロジー 定価780円 | 冊 |
| 豪血寺一族2 古葉美一 定価850円 | 冊 |
| KOF'95コミックアンソロジー 定価780円 | 冊 |

月 日

株式会社 新声社

## ◆GAMEST◆ 2月29日号プレゼント ◆

◆204ページのゲーメスト2月29日号プレゼントのアンケート用紙です。
アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。
表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　〕〔　　　〕〔　　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は攻略記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　〕

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく ②もっと早く ③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに ⑤その他（　　　）

8:あなたはDOHJINコーナを何らかの形で利用したことがありますか?
ある　　ない

9:今号のアイランド掲載の文字·イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

10:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

●『カプコンイラストレーションズ』に引き続き、『SNKイラストレーションズ』(仮)の制作が決定!
そこで、君たちにあの本を超えるため、こういう企画を盛り込んでほしいな。とか、ここをこうしてほしいんだよな。とかいう意見をぜひ聞かせて♡　　締め切りは2月15日（必着）

キリトリ線

## ビデオ用注文書

貴店印

| 書名 | 定価 | 部数 |
|---|---|---|
| 餓狼伝説2 | 定価 6,000円 | 本 |
| 餓狼伝説2 最強バトル | 定価 6,000円 | 本 |
| 餓狼伝説スペシャル | 定価 7,000円 | 本 |
| スーパーストリートファイターII | 定価 6,800円 | 本 |
| 龍虎の拳2 | 定価 6,800円 | 本 |
| スーパーストリートファイターIIX | 定価 7,000円 | 本 |
| ワールドヒーローズ2 JET | 定価 6,500円 | 本 |
| KOF'94 | 定価 6,500円 | 本 |
| 真サムライスピリッツ | 定価 4,800円 | 本 |
| バーチャファイター2 | 定価 4,800円 | 本 |
| ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル | 定価 5,800円 | 本 |
| ヴァンパイアハンター | 定価 4,800円 | 本 |
| 餓狼伝説3 | 定価 4,800円 | 本 |
| ストリートファイターZERO | 定価 4,800円 | 本 |
| KOF'95 | 定価 4,800円 | 本 |

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

---

## コミック注文書

貴店 TEL FAX （　）

部数　冊

条件

書名

担当者

回　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

---

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
書籍編集部

**SNKイラストレーションズ**
**言いたい放題 係** 行

キリトリ線

| (ふりがな) お名前 | 年齢（　　）歳 性別（男・女）※ |
|---|---|
| ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） ※都道府県 | |
| ①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　） | |

※の部分は○でお囲みください

---

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

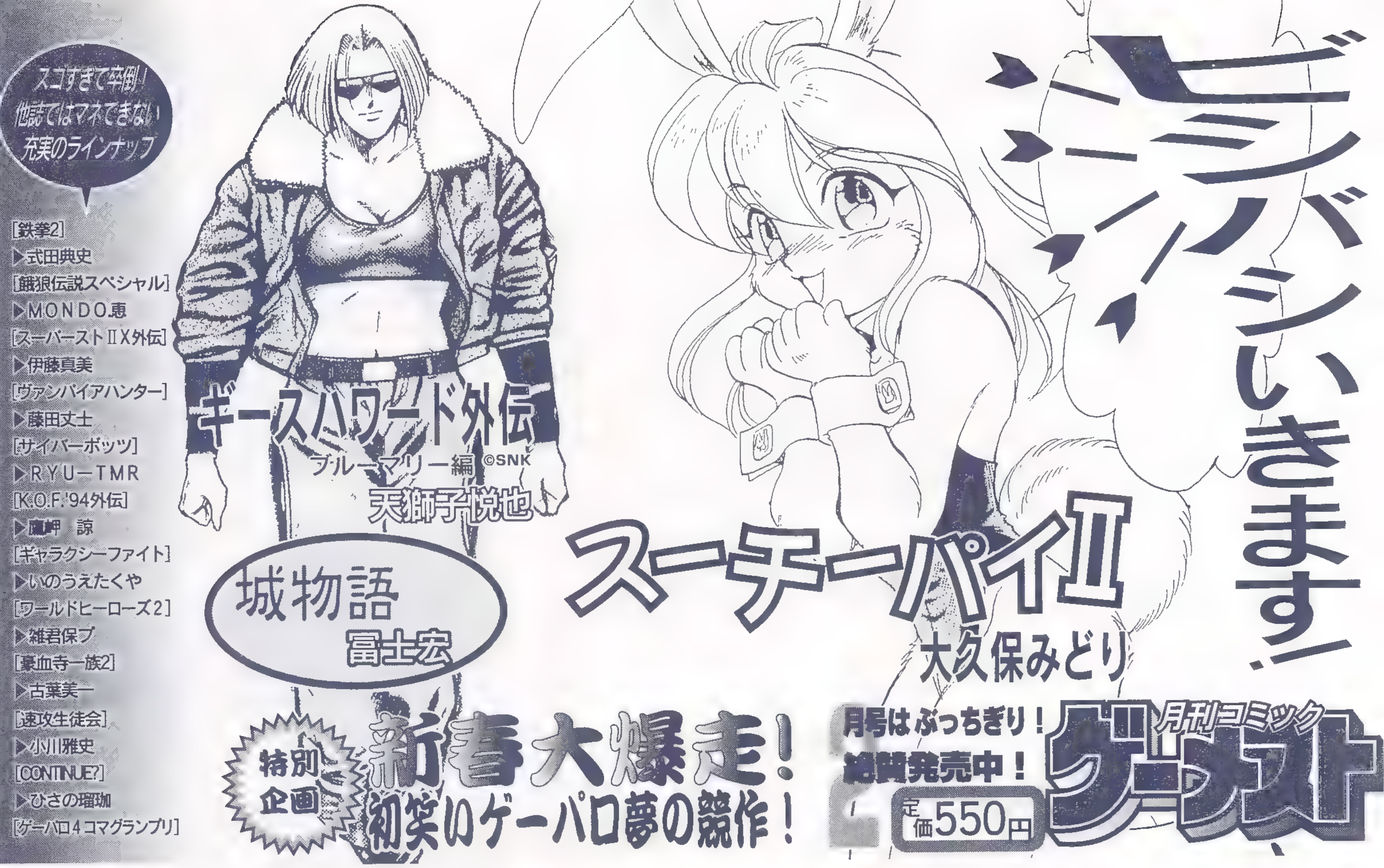
**ゲーメスト編集部** 行

（2月29日号）

キリトリ線

| (ふりがな) お名前 | 年齢（　　）歳 性別（男・女）※ |
|---|---|
| ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） ※都道府県 | |
| 1小学（　）年 2中学（　）年 3高校（　）年 4大学（　）年 5社会人 6その他（　） | |
| ご希望の賞品名とその番号 | |
| ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ 1書店 2ゲームセンター 3コンビニ 4その他 | |

※の部分は○でお囲みください


スゴすぎて卒倒！他誌ではマネできない充実のラインナップ
[鉄拳2]
▶式田典史
[餓狼伝説スペシャル]
▶MONDO.恵
[スーパーストⅡX外伝]
▶伊藤真美
[ヴァンパイアハンター]
▶藤田文士
[サイバーボッツ]
▶RYU－TMR
[K.O.F.'94外伝]
▶魔岬 諒
[ギャラクシーファイト]
▶いのうえたくや
[ワールドヒーローズ2]
▶雑君保プ
[豪血寺一族2]
▶古葉美一
[速攻生徒会]
▶小川雅史
[CONTINUE?]
▶ひさの瑠珈
[ゲーパロ4コマグランプリ]
ギースハワード外伝
ブルーマリー編 ©SNK
天獅子悦也
城物語
冨士宏
ビシバシいきます！
スーチーパイⅡ
大久保みどり
特別企画
新春大爆走！
初笑いゲーパロ夢の競作！
2月号はぶっちぎり！
絶賛発売中！
定価550円
月刊コミックゲーメスト


トラの穴
新書 古書
取り扱い品目
美少女コミック
同人誌・同人ソフト
各種イベントカタログ
まんが・趣味本など
秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか？
H同人誌 委託 同人ソフト 買切り 大募集
まず！ TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください。
何か解らないことがありましたら、担当までドシドシ御問合わせください！ 始めての委託の方でも安心サポートシステムです。
担当 保坂
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません。
至新宿
2号店
1号店
至JR御茶ノ水
中央通
秋葉原駅バス停
至上野
至東京
JR秋葉原駅
至千葉
営業時間
平日 PM12：00～8：00
土、日、祝日 AM10：00～8：00
※年中無休
1号店
☎03-5256-2102
2号店
※3Fは新刊図書コーナー
4Fは新刊同人誌コーナー
☎03-5256-2055
(新刊同人誌委託についての お問い合わせはこちらへ)
手放すなら、価値の判断できる虎の穴で
全国のHコミック 同人誌 求む！
御電話で連絡後、宅配で御送り下さい。
50冊以上の方 着払い OK！
詳しくはTELにて。
(注)着払いは、成年コミック・同人誌に限る。
1号店拡張OPEN！
古書スペースが2倍に
JR秋葉原駅徒歩2分
1号店
☎03-5256-2102
2号店
☎03-5256-2055
コミック 虎の穴 とらのあな

# どないやっちゅうねん

# DISC BOX

## 今号の新作情報

### ステレオドラマ もっと！ときめきメモリアル JAN. 〜featuring 紐緒結奈〜



1996年1月24日発売
キングレコード
CD：KICA-7684
価格：¥2800（税込み）

文化放送系ラジオで放送されているラジオドラマの第8回「夏合宿」の第1話から第4話が今回収録されている。今回のドラマは、食中毒になってしまったサッカー部のかわりに主人公たちが奮闘するもの。クールな紐緒結奈と、情熱的な虹野沙希の対照的な面が注目される。4話分のドラマの他には、いつも通りイメージソングが入っている。「きらめき高校投書箱」では、菅原祥子が登場するぞ！

### DRAGOON MIGHT オリジナル・ゲーム・サントラ



1996年1月24日発売
キングレコード
CD：KICA-7691
価格：¥2200（税込み）

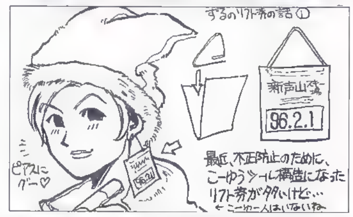
スピードキング&対戦ぱずるだまと同時に発売されたものがもう1枚！こちらは1タイトルのみ！その収録ゲームはドラグーンマイト。コナミの最新対戦格闘ゲームとして登場したこのゲームのバックに流れるVGMをオリジナルのまま収録している。その収録曲数はなんと35曲！これなら1枚1タイトルというのもうなずける。コナミのセンス爆発のこのゲームのVGMが聴けるこの1枚、ファンは必聴だ。

### SPEED KING/対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ



1996年1月24日発売
キングレコード
CD：KICA-7690
価格：¥2200（税込み）

これでもか！というほどの動きでプレイヤーに臨場感を与えてくれる体感システムを持つスピードキングと、おちゃめなキャラクターとそのゲーム性で大人気だった対戦ぱずるだまがオリジナルのゲームサウンド集として収録されたCDが発売された。スピード感たっぷりのスピードキングのサウンドは、新たなコナミサウンドを予感させてくれる。ハイセンスを感じるぱずるだまのVGMもこれまたいい！




### ずるずる

スキーシーズン真っただ中！今シーズンは早くから雪が降り始めたので、年末年始は雪不足というところがま〜ずなかった。私のほうは本格的にコーチの仕事がスタート。いろいろな生徒さんに教えたけど、大変だったのはやっぱりお子様の団体！まあ言うこと聞かないこと！寒すぎて泣き出しちゃうし！（次の日ケロッとしてたっけ！）

## TOP10 12/1〜12/30ゲ屋内神田店集計分

| | 順位 | 前回 | ポイント | タイトル | 発売元 | 商品番号 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CDトップ10 | 1位 | — | 78 | サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | PC | PCCB-00200 | 1500円 |
| | 2位 | — | 68 | マーヴル・スーパーヒーローズ | SM | SRCL-3448 | 2000円 |
| | 3位 | 1 | 64 | 鉄拳2 | VE | VICL-15050 | 1500円 |
| | 4位 | — | 49 | ときめきメモリアル ボーカルベストコレクション | KR | KICA-7681〜2 | 4200円 |
| | 5位 | 2 | 43 | レイブレーサー | VE | VICL-15048 | 1500円 |
| | 6位 | — | 39 | セガアーケードセレクション | VAP | VPCG-84273 | 2500円 |
| | 7位 | — | 23 | X-DAY2 | VE | VICL-15051 | 1500円 |
| | 8位 | — | 20 | もっと！ときめきメモリアルDEC | KR | KICA-7683 | 2800円 |
| | 8位 | — | 20 | 超人学園ゴウカイザー ボーカルコレクション | BC | BCR-2 | 2500円 |
| | 8位 | — | 20 | がんばれギンくん | PC | PCCB-00202 | 1500円 |
| ビデオトップ10 | 1位 | 8 | 64 | バーチャファイター2 アキラ | TE | TYVH-5004 | 2900円 |
| | 2位 | 5 | 44 | バーチャファイター2 ジャッキー | TE | TYVH-5005 | 2900円 |
| | 3位 | 1 | 41 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | SS | GV-20 | 4800円 |
| | 4位 | — | 39 | バーチャファイター2 サラ | TE | TYVH-5006 | 2900円 |
| | 5位 | 9 | 33 | バーチャファイター2 ウルフ | TE | TYVH-5009 | 2900円 |
| | 5位 | — | 33 | バーチャファイター2 ジェフリー | TE | TYVH-5010 | 2900円 |
| | 7位 | — | 31 | バーチャファイター2 ラウ | TE | TYVH-5007 | 2900円 |
| | 8位 | — | 26 | バーチャファイター2 リオン | TE | TYVH-5013 | 2900円 |
| | 9位 | — | 24 | バーチャファイター2 デュラル | TE | TYVH-5014 | 2900円 |
| | 10位 | — | 23 | バーチャファイター2 パイ | TE | TYVH-5008 | 2900円 |

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI　VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン

## CD&ビデオトップ10

### CD編

来ました！サムスピ最新作がトップに！これに続いてマーブルが追っている。
1位だった鉄拳2が3位へ。押される形で5位に転落したレイブだが、多分、居座るはず。オールドタイトルのセガものが順当に6位、なんとX-DAY2が7位に！

### ビデオ編

ドドーン！これを見てなんとコメントすればいいのでしょう！なんとか3位にKOF'95が入っているのが救いか。
次回の順位が怖〜い！
いっそのことKOF'95、鉄拳2なんかもバラ売りすればいいのかも。それにしても…。やっぱりアキラが一番！

## 今号のオススメタイトル

昨年発売されたゲームの中で一番いいと評価されたVGMといえば、これ「ヴァンパイアハンター」である。



ヴァンパイアハンター（SM）

奥行きのあるゲーム作りに合わせたそのサウンドは、その完成度の高さと、マッチングがゲーマーの心をつかんだといっていいだろう。
そのVGM、やはり聴くならオリジナル。そのCDはなんと2枚組で発売された。目を閉じるとそこには…。

昨年に発売されたゲームの中で、一番グラフィックが優れていたものに選ばれたのは「バーチャファイター2」であった。
3DCGのあの独特な雰囲気、無機質感が非常に心配されるところだが、3DCGならではの本物感がようやくみんなに認められるようになったようだ。3DCGはこれからもっと進化するはずなので、その過程を見守りたい。



バーチャファイター2（SS）

# GAMEST PRESENTS
## 松本梨香のゲーマーズナイト

毎週土曜日オンエア中！
TBS(954)25:00〜25:30
WBC(1431)24:00〜24:30
GBC(1431)23:05〜23:35

## 新春企画！ 風助絵描き歌を聞いて絵を描こーぜ大会〜っ！

### とある収録日の会話

N：梨香さーん、今日、歌は何をかけます？
梨香：うーん、そーねえ。新年っぽいのがいいわね！
N：ノリノリの奴でいきましょうよ。
梨香：それよそれ！じゃあ「風助絵描き歌」！
一同：え〜!?
梨香："え〜"じゃないでしょ。"え〜"じゃ！ホラ、描くのよブチケン！ももやん！
渕・も：描くって、何をッスか？
梨香：決まってるじゃないの！絵描き歌をかけるんだから、聞きながら皆で描いてみるのよ！ロちゃ〜ん（マネージャー）、サインペン持ってきてー。紙もねー。さあー描くわよ〜。

…というわけで、今回の企画となった次第です。オレらだけが描くのは何かシャクなんで、キミらも描け。以上。（この話はかなりノンフィクションです）



『忍空絵かき歌』
作詞　藤井青銅
作・編曲　羽毛田文史
歌　風助（松本梨香）

お皿がひとつありまして
まぁるく大きな目玉焼き
ホカホカゆらゆら湯気たてて
上に三日月クロワッサン
アイスの上にチョコかけて
もう一個のせて
ウエハース一枚
チョコがこぼれてちょっと
なめちゃえば
アッという間に
風助のできあがり

### 超前衛アートギャラリー

番組スタッフが曲を聞いて描いた作品を発表します。



エントリーナンバー01
松永 忠・画
＜寸評＞
かなりイイ線いっておる。少なくともなんらかの生き物っぽくはあるな、ウン。



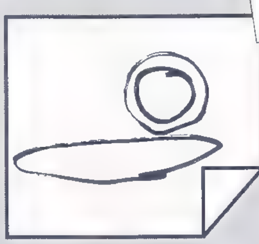
エントリーナンバー03
アントン杉本・画
＜寸評＞
放送作家の杉本氏の傑作。歌にある、あらゆる要素を含みつつ、なおかつ絵としての完成度も高い。氏曰く、「日本国民の6割は僕と同じ絵を描くはず」だってさ。



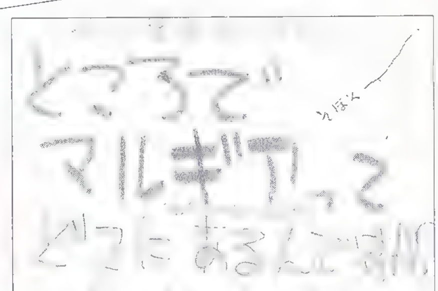
エントリーナンバー02
マウント二田・画
＜寸評＞
風助っていうより、新手の妖怪みたいだね。残念ながら「チョコ」「アイス」「ウエハース」等の要素が足りないぞ、コラ。



エントリーナンバー04
ブチケン・画
＜寸評＞
とりあえず歌に出てくるものを忠実に描いてるだけジャン。100年かかっても風助にはなりそうにないねえ。



エントリーナンバー05
ももやん・画
＜寸評＞
今回、もっともショッキングでエキセントリックなのがこの作品。歌のスピードに筆がちいとも追い付いていってない。驚異的な遅筆！トロいね、ももやん♥



（神奈川県　椿さん）ショック！ひろみショック！！

### 募集します！

さあ、そこのチミも「絵描き歌を聞いて絵を描こーぜ大会」に挑戦してみないか！歌詞から何を書けば良いのかをイメージし、バクザン前野のごとく情念を紙にぶつけてゾンブンに描いてくれたまえ。そしてこのコーナー！まで送ってくれたまえ。

正しい描き方は次々号で発表だ。断っておくが結構ヒドくてズルいぞ。

ゆかいな作品ちゃんには、番組特製ニューデザインテレカをプレゼントしまーす。

〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル新声社　ゲーメスト
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

# ～ライク・ア・ローリングスト～ン～昔のひとは言いました「転がる石にコケは生えない」と。宝塚にも行きましょう！スペイン語も習いましょう！落語も覚えましょう！また来週!!

## 猫も杓子もインターネット！じゃフロントロウで俺も俺も!!

昨年あたりから巷で評判の〃インターネット〃。なにやらおもしろいらしいてな話をよく聞くけど、一体全体どうアクセスすりゃいいの!?

そこで登場するのが「インターネットカフェ・フロントロウ」ってわけ。KANEKO直営のAM施設「フロントロウ」にリニューアルオープンしたスペースなんだな。

1000円払えば1時間インターネットにアクセスし放題、というシステムで、1ソフトドリンク付き。サンドイッチやスパゲティといったカフェメニューもあるので食事しながらいろんな情報をキャッチできちゃう、という寸法だ。

PM5：00～6：00の間は隣のDJブースから生放送するFM番組「カネコ・インタラクティブワールド」も聴けちゃうぞ。

また実際にインターネットにアクセスしたらKANEKOのホームページを利用してみよう。ゲーム案内やKANEKOがスポンサードしているレース、全日本GT選手権のページなんかがのぞけちゃうぞ。

なにしろ世界中の人とあらゆる情報を交換できちゃうインターネットをお手軽に、リラックスして使えちゃうってんだから試してみるしかないよね!?

インターネットカフェ・フロントロウ
東京都三鷹市下連雀3-34-4第2にのたかビル2F
0422（71）7816
AM10：00～PM11：45



店内は明るく観葉植物等も置いてありとってもハイソ!!

## あの「トライ」がゲームセンターにトライ(失笑)！・TRY AMUSEMENT TOWER オープン!!

秋葉原でめざましい躍進をとげている、基板屋「トライ」直営のゲームセンターが秋葉原にオープンしたぞ！しかも7階建てという規模の大きさだ。フロアごとに分けて見ていくと1Fには大型筐体、2F・3Fには最新格闘ゲーム、4Fには麻雀ゲーム等、5・6・7Fにはレトロゲームコーナーが設置されている。なんといってもここのウリは本誌編集長石井ぜんじも推薦のレトロゲームコーナーで、ここに行けば誰もが懐かしさいっぱい、ノスタルジジイになってしまうことうけあいだ。ざっと見ただけでも、「ルパン三世」「ムーンクレスタ」「ごんべえのあいむそ～り～」など古くからの本誌愛読者なら誰もが熱中したゲームばかりだろう。

かといって偏ってるわけではなく店長の三国さんも、「女の子でも気軽に来られる店にしたい」と語っている通り色々なゲームがオールマイティに楽しめるぞ！







写真上：トライアミューズメントタワー祝新規オープン！
写真下：6Fレトロゲームコーナーの様子。ペンゴ、アーガス等のゲームにプレーヤーもニンマリ。

## アニメイトCDコレクション ヴァンパイアハンター

いつぞや紹介したヴァンパイアハンターのドラマが、CDブックになって帰ってきた。

前回の続編ということで内容はギャグ尽くし。デミトリたち、ホラーなキャラがコミカルに活躍する。

アフレコ後のコメントでは「この間、テレビでモリガンのコスプレをしている女の子を見て、感動してしまいました。ゲームのほうはやったことはありませんが、とても楽しい作品だと思います」（井上喜久子さん）、「怖いものはダメなのですが、この作品はオドロオドロしさの中に、ユニークなキャラクターがたくさん出てくるのでホッとしています」（島田敏さん）と、出演者ともども楽しめる作品であること間違いナシだ。

ブックレットにはカプコン描き下ろしイラストや、声優さんのコメントが収録されていて豪華な出来具合だ。

アニメイトCDコレクション2「ヴァンパイアハンター～ダークネスミッション特選バター醤油味～」は定価3500円（税込み）でムービックから1月31日発売予定。







別録りの方が多かったが、実力者ソロゾロのアフレコ現場。

## ゲームもいいけどドラマもね！

絶賛発売中のセガサターン用ソフト「クォヴァディス」。今回はそのエンディングテーマCDとドラマCDの紹介だ。

EDテーマは、ラジオ「草地章江のレディオ・クォヴァディス」のテーマソングにもなっている「ARK～未来を探して～」。これを歌うのは「愛」「希望」「勇気」というキーワードの下、一万人の投票によって選ばれた矢部美穂、桜井亜弓、沢口遥による「Q・T」というユニットだ。カップリング曲は「微笑にかわるまで」で、どちらもゆるやかに広がる感じの優しい曲だ。

ドラマCDのほうは、ラジオで放送されたドラマにマリアの曲(CV國府田マリ子)を収録した「QUOVADIS ドラマCD Vol・1」、アリシアの曲(CV椎名へきる)とドラマが収録されたVol・2が好評発売中だ。

緊急告知　2／11タワーレコード渋谷店8Fイベントホールにて PM3時から歌、握手会等イベント有りとのこと。





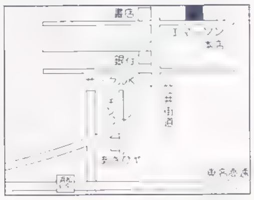
このドキッ♡とするようなジャケットは、裏面なので安心して買いにいこう。

# INFORMATION

## 新エマーソン

ゲーメスト読者にはすっかりおなじみの基板屋エマーソンが本社移転したぞ！といっても数百メートルしか移動してないんだけど、基板コーナーが拡張され、旧店舗の五倍にあたる駐車スペースを確保し、以前からの常連はもとより遠方からの基板マニアの来訪を心待ちにしてるぞ！

TEL 053-433-9900



## 神戸は元気だぞ！

神戸の中心地ともいえるセンター街に昨年12月、コミックの専門店としてオープンいたしました。1・2Fで90坪というスペースにゲーム関連の雑誌・攻略本なども豊富に揃えておりますので、是非おたちより下さい。また、センタープラザ西館2Fの「三宮プラザ店」にはAU関係も揃っておりますので合わせてご利用下さい。従業員一同、お待ちしております。

ジュンク堂書店漫画倶楽部
営業時間10：00〜20：00
（定休日なし）




## 「もっと！ときめきメモリアル」ときめいて全国縦断!!

ときメモファンには朗報だ！文化放送系ラジオやコナミレーベルからのCDでマルチメディア的展開をみせている「もっと！ときめきメモリアル」がまたすごい隠し玉をだしてきたぞ。題して「もっと！ときめきメモリアル全国イベントキャラバン'96春」だ。

メーカーさんの話によれば、歌あり笑いありのたのしいイベントを予定とのこと。

宿題の少ない春休み、家にこもってるならぜひとも行こう！楽しい思い出になること間違いなしだ。

### イベントスケジュール　日程・問い合わせ先

3/24　京都・シルクホール
アニメイト京都店　TEL075-252-1460

3/25　東京・豊島公会堂
アニメイト　TEL03-3957-1234

3/27　札幌・パトス
アニメイト札幌　TEL011-219-1223

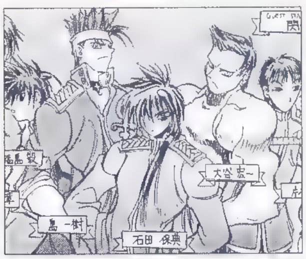
3/31　大阪・つかしんチャーチスクェア
サンコーつかしん店　TEL06-420-3781

4/1　名古屋・港湾会館
アニメイト名古屋店　TEL052-453-1322

4/5　福岡・ベストホール
キングレコード㈱福岡支店　TEL092-751-4331

4/6　東京・杉並公会堂
新星堂各店 ＊近くにない場合　TEL03-3393-5152

## 朗報！小川雅史先生のサイン会決定!!



コミックゲーメストで大好評連載中の「速攻生徒会」みんなもちろん読んでるよね。

その「速攻生徒会」第2巻発売を記念してサイン会が行われるぞ！皆、ぜひ行こう！

日時　2/10㈯15：00〜
場所　秋葉原書泉BT8F
TEL　5296-0051

# ネオジオワールドへ行こう


国道6号沿いにオープンした「ネオジオワールド」。屋内テーマパークなのにかなり広い。

1月19日発売コミックゲーメスト・1月25日発売ゲーメストワールドにて、鷹岬亮先生の「ネオジオワールド体験リポート」を掲載しているぞ。

## いい感じのテーマパーク

12月23日にオープンした「ネオジオワールド」。もう行った人も多いんじゃないかな?営業が24時（翌日午前5時までもあり）までと、大学生や社会人にはうれしいところだ。

アミューズメントパーク内には7つのアトラクションと、カーニバルゲーム、大型ビデオゲーム筐体や、ネオジオのほとんどのタイトルがプレイできるアミューズメントゾーンなどがあり、ゲーメスト読者ならまちがいなく楽しめる。また、1Fにはカフェテリアが用意されている。

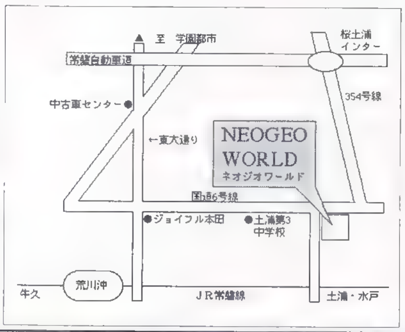
そのほか館内には、テーマパークのほかにカラオケ、ボウリング、ビアレストランがあり、多人数で遊びに行くにはもってこいの場所だ。

## アトラクション料金

| | 大人（15歳以上） | 小人（6～14歳） |
|---|---|---|
| 入場券 | 500円 | 300円 |
| ネオジオセット券（入場＋アトラクション利用券3枚） | 1800円 | 1600円 |
| ネオジオフリーパス券（入場＋アトラクション乗り放題） | 3200円 | 3000円 |
| アトラクション回数券（3枚つづり） | 1500円 | |

## 営業時間

| | |
|---|---|
| アミューズメント・テーマパーク ネオジオワールド | 月～金 12:00～翌1:00<br>土・日・祝日 10:00～翌1:00 |
| カラオケ&グルメ ネオステージ | 平日 14:00～翌4:00<br>休日 13:00～翌4:00 |
| ハイテクボウリング ネオジオボウル | 月～木 11:00～翌5:00<br>金・祝前日 12:00～翌2:00<br>土・日・祝日 10:00～翌5:00 |
| ビアレストラン パティオ | 全日 11:30～翌4:00 |




交通アクセス
●JR常磐線・荒川沖駅より関鉄バス2番のりば(土浦駅行き)大房下車
●常磐自動車道・桜土浦インターより約15分
駐車場あり(400台まで)


アトラクションの一つ「ゴーストハンターズ」。


ディスプレイにネオジオキャラが登場するぞ。

## ネオジオワールド

| ネオジオワールド館内 | ネオジオワールドアトラクション |
|---|---|
| **3F カラオケ**<br>「ネオ・ステージ」<br>部屋数41室、最新通信カラオケが5機種。もちろんアニソンもOKだ。 | **2F**<br>ゴーストハンターズ<br>バーチャルワールド<br>クレイジートラベル<br>Q-ZAR(キューザー)<br>占い魔女の館<br>カーニバルゾーン |
| **2F ボウリング**<br>「ネオジオボウル」<br>全30レーン。おなじみのネオジオキャラクターがディスプレイに登場する。8種類のゲームができる。 | |
| **1F ビアレストラン**<br>「パティオ」<br>室内はかなり広く、最大120名までのパーティが可能。南欧料理のほか、バーベキューも用意されている。 | **1F**<br>アイマックススライドフイルムA・B<br>ドリフトキング<br>メリーゴーランド<br>カーニバルゲーム<br>アーケードゲーム<br>カフェテリア |

# ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

## SEGA ニューアストロシティ

（筐体12ボタンパネル使用）



通販価格￥235,000(税込)
初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

## SEGA ニューアストロシティ+ファイティングバイパーズ組込

（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥785,000(税込)
初回￥71,040　￥70,900×11回
初回￥38,280　￥38,200×23回
初回￥27,320　￥27,300×35回

## SEGA ニューアストロシティ NAMCO 鉄拳2NEWバージョン セット

（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥470,000(税込)
初回￥43,080　￥42,400×11回
初回￥24,560　￥22,800×23回
初回￥17,940　￥16,300×35回

## SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット

通販価格￥588,000(税込)



CPSⅡマザーボード
19XX　（カート）
マーヴルスーパーヒーローズ　（カート）
ストZERO　（カート）
ヴァンパイアハンター　（カート）
サイバーボッツ　（カート）
X−MEN　（カート）

初回￥53,292　￥53,100×11回
初回￥28,984　￥28,600×23回
初回￥22,176　￥20,400×35回

## SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM 19XX セット

通販価格￥354,000(税込)



CPSⅡマザーボード
19XX　（カート）

初回￥32,836　￥31,900×11回
初回￥17,872　￥17,200×23回
初回￥12,708　￥12,300×35回

## SEGA ニューアストロシティ+TAITO F3 セット

(筐体12ボタンパネル仕様)　通販価格￥491,000(税込)



F3マザーボード
カイザーナックル（カセット）
バブルシンフォニー　（カセット）
ダライアス外伝　（カセット）
エレヘーターリターンズ（カセット）
パスルボブル2　（カセット）
究極タイガーⅡ　（カセット）

初回￥44,944　￥44,300×11回
初回￥26,088　￥23,800×23回
初回￥19,732　￥17,000×35回

## SEGA アストロシティ2 SEGA バーチャファイター組込筐体

（中古）



通販価格￥218,000(税込)
初回￥20,712　￥19,600×11回
初回￥10,824　￥10,600×23回
初回￥10,436　￥ 7,500×35回

## SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) KONAMI GXセット

通販価格￥539,000(税込)



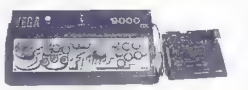
GXマザーボード
沙羅曼蛇2　（ロム）
ときめきメモリアル対戦　（ロム）
ツインビーヤッホー　（ロム）
ドラグーンマイト　（ロム）
極上パロディウス　（ロム）

初回￥49,676　￥48,600×11回
初回￥26,952　￥26,200×23回
初回￥20,328　￥18,700×35回

## NAMCO 鉄拳2NEWバージョン ベガ9000DXセット

通販価格￥290,000(税込)

ヘカ9000DX
鉄拳2
ベガ用ハーネス



初回￥27,260　￥26,100×11回
初回￥14,420　￥14,100×23回
初回￥13,080　￥10,000×35回

## CAPCOM CPSⅡベガ 9000 DXセット

通販価格￥410,000(税込)

ベガ9000DX
CPSⅡマザーボード
19XX　（カート）
ストZERO　（カート）
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）
ヴァンパイアハンター（カート）
サイバーボッツ（カート）
X−MEN　（カート）
CPSⅡ用ハーネス

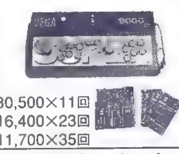


初回￥37,440　￥37,000×11回
初回￥21,180　￥19,900×23回
初回￥16,320　￥14,200×35回

## KONAMI GX. ベガ9000DX セット

通販価格￥338,000(税込)

ベガ9000DX
GXマザーボード
沙羅曼蛇2　（ロム）
ときめきメモリアル対戦　（ロム）
ツインビーヤッホー（ロム）
ドラグーンマイト　（ロム）
極上パロディウス　（ロム）

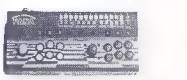


初回￥30,892　￥30,500×11回
初回￥17,584　￥16,400×23回
初回￥13,676　￥11,700×35回

## PANATWIN. JALECO セット

通販価格￥198,000(税込)

パナツイン
MEGA32マザー
ゲーム天国
P-47 ACES
スーチーパイ2
湾岸戦争



初回￥18,832　￥17,800×11回
初回￥10,464　￥ 9,600×23回
初回￥ 9,896　￥ 6,800×35回

## NAMCO 鉄拳2NEWver. ボードマスター セット

通販価格￥280,000(税込)

ボードマスター
鉄拳2
ハーネス

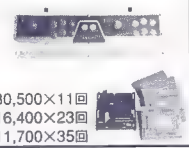


初回￥26,320　￥25,200×11回
初回￥14,240　￥13,600×23回
初回￥11,060　￥ 9,700×35回

## TAITO F3, ボードマスター セット

通販価格￥338,000(税込)

ボードマスター
F3マザーボード
究極タイガーⅡ(カセット)
ゲキリンダン
ダライアス外伝
エレベターリターンズ
バブルシンフォニー
パズルボブル2

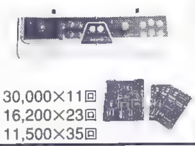


初回￥30,892　￥30,500×11回
初回￥17,584　￥16,400×23回
初回￥13,676　￥11,700×35回

## KONAMI GX.ボードマスター セット

通販価格￥333,000(税込)

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2　（ロム）
ときめきメモリアル（ロム）
ツインビーヤッホー（ロム）
ドラグーンマイト　（ロム）
極上パロディウス　（ロム）



初回￥30,972　￥30,000×11回
初回￥16,344　￥16,200×23回
初回￥14,416　￥11,500×35回

**新品基板値引きOK!!**

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

**高価買取り実施中!!**

☆買取りは「TSC」が一番と言わせたい!!
ご相談ください。

### CAPCOM

| | |
|---|---|
| D&Dシャドーオーバーミスタラ | 値引き有り |
| 19XX（新品） | 値引き有り |
| ロックマン（新品） | 50,000 |
| マーヴルスーパーヒーローズ | 80,000 |
| CPSⅡマザーボード | 18,000 |
| アルティミットエコロジー（カート） | 105,000 |
| ストZERO（カート） | 60,000 |
| ヴァンパイアハンター（カート） | 42,000 |
| サイバーボッツ（カート） | 32,000 |
| X-MEN（カート） | 25,000 |
| ヴァンパイア（カート） | 12,000 |
| ストⅡX（カート） | 9,000 |
| ファイナルファイト | 25,000 |
| ブラックドラゴン | 25,000 |
| 戦場の狼 | 10,000 |
| 戦場の狼Ⅱ | 25,000 |
| ラストデュエル | 18,000 |
| ストⅡダッシュ | 6,000 |
| 殿様の野望2 | 10,000 |
| 殿様の野望 | 4,000 |

### KONAMI

| | |
|---|---|
| ときめきメモリアル対戦ぱずる玉（新品） | 値引き有り |
| 沙羅曼蛇2（新品） | 値引き有り |
| ドラグーンマイト（新品・ロム） | 40,000 |
| ドラグーンマイト | 60,000 |
| クイズドレミファグランプリ1（配線済） | 60,000 |
| 究極戦隊ダダンダーン | 48,000 |
| ツインビーヤッホー | 42,000 |
| 対戦ぱずる玉 | 42,000 |
| 極上パロディウス | 32,000 |
| マーシャルチャンピオン | 20,000 |
| 出たな　ツインビー | 18,000 |
| トライゴン | 20,000 |
| タイムパイロット84' | 20,000 |
| サンダークロス | 25,000 |
| プレミアサッカー | 12,000 |
| パロディウスだ | 15,000 |
| ビットファイター | 12,000 |
| 少林寺への道 | 12,000 |
| ファイナライザー | 12,000 |
| サプライズアタック | 5,000 |

### NAMCO

| | |
|---|---|
| ソウルエッジ（新品） | 予約受付中 |
| 鉄拳2 | 223,000 |
| クラッシックコレクション（新品） | 100,000 |
| スーパーワールドスタジアム95'（新品） | 100,000 |
| ドルアーガの塔 | 84,000 |
| マッハブレーカーズ | 38,000 |
| マッピー | 50,000 |
| パックランド | 70,000 |
| パック&パル | 45,000 |
| バラデューク | 38,000 |
| ディグダグ | 30,000 |
| ゼビウス | 28,000 |
| ファイナルラップR（基板のみ） | 35,000 |
| ガントレット（基板のみ） | 40,000 |
| V・シュート | 10,000 |
| ニューマンアスレチック | 12,000 |
| モトス | 70,000 |
| F/A | 15,000 |
| ローリングサンダー（ロム） | 25,000 |
| スプラッターハウス（ロム） | 25,000 |
| タンクフォース（ロム） | 10,000 |
| プロテニス（ロム） | 12,000 |

### TAITO

| | |
|---|---|
| 究極タイガーⅡ（新品・ロム） | 値引き有り |
| ゲキリンダン（新品・ロム） | 42,000 |
| パズルボブル2（ロム） | 30,000 |
| ダライアス外伝（ロム） | 42,000 |
| エレベターアクションリターンズ（ロム） | 35,000 |
| あっかんべだー（ロム） | 28,000 |
| バブルシンフォニー（ロム） | 18,000 |
| 森口博子のクイズヒューヒューだよ（ロム） | 10,000 |
| カイザーナックル（ロム） | 3,000 |
| レイフォース | 98,000 |
| ルナレスキュー（白黒） | 55,000 |
| アルペンスキー | 50,000 |
| サイレントドラゴン | 15,000 |
| ニンジャキッズ | 12,000 |
| ニュージャーランドストーリー | 10,000 |
| グレートソードマン | 12,000 |
| 達人 | 8,000 |
| 大旋風 | 6,000 |
| 中華大仙 | 8,000 |
| 地獄めぐり | 10,000 |
| 究極タイガー | 10,000 |
| アルカノイド（P付） | 12,000 |
| アルカノイド改テトリス | 8,000 |
| キックアンドラン | 500 |

### SEGA

| | |
|---|---|
| ファイティングバイパーズ（新品・音声アンプ付、配線済） | 650,000 |
| サンドアール（新品） | 値引き有り |
| ドラゴンボールZ　VRVS | 25,000 |
| アッポー | 22,000 |
| 青春スキャンダル | 30,000 |
| テディボーイブルース | 42,000 |
| ゴールデンアックス・ザ・デュエル（ロム） | 3,000 |
| バーチャファイターリミックス（新品・ロム） | 20,000 |
| サンダーフォースAC | 18,000 |
| DDクルー | 8,000 |
| テトリス | 8,000 |
| ぷよぷよ | 15,000 |
| Jリーグ1994（ロム） | 5,000 |

### DECO

| | |
|---|---|
| スカイファング（新品） | 値引き有り |
| ダークシールⅡ | 15,000 |
| ダークシール | 15,000 |
| キャプテンアメリカ | 15,000 |
| デスブレイド | 10,000 |
| 空手道 | 10,000 |
| ファイターズヒストリー | 6,000 |
| バックファイヤー | 45,000 |
| ワールドカップバレー95' | 30,000 |

### IREM

| | |
|---|---|
| ボンバーマンワールド | 28,000 |
| ボンバーマン | 10,000 |
| ぐっすんおよよ | 13,000 |
| 迷宮島 | 10,000 |
| サンダーブラスター | 12,000 |
| アンダーカバーコップス | 25,000 |
| 大工の源さん | 6,000 |

### BANPRESTO

| | |
|---|---|
| ガンダムファイナルシューティング（新品） | 158,000 |
| ウルトラ警備隊 | 35,000 |
| ドラゴンボールZ 2 | 20,000 |
| アルチメイトテニス | 12,000 |
| SDガンダム サイコサラマンダー | 4,000 |
| マクロス | 15,000 |

### SNK

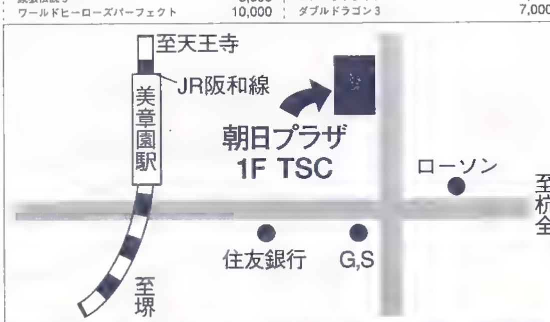
| | |
|---|---|
| リアルバウト餓狼伝説 | 値引き有り |
| MV-1A（新品） | 48,000 |
| MV-4F（4カセ） | 50,000 |
| MV-6F（6カセ） | 60,000 |
| キングオブファイター95' | 35,000 |
| ぱずるぼぶる | 22,000 |
| 餓狼伝説3 | 6,000 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | 10,000 |
| ソニックウイングス3（新品） | 45,000 |
| 真サムライスピリッツ | 3,000 |

### ATLUS

| | |
|---|---|
| ドンパチ | 80,000 |
| ブラゾーン | 10,000 |
| 豪血寺一族 | 10,000 |
| 豪血寺外伝　最強伝説 | 50,000 |

### その他

| | |
|---|---|
| ゲーム天国（新品） | 165,000 |
| キャノンダンサー（新品） | 予約受付中 |
| バイパーフェイズワンNEWバージョン（新品） | 100,000 |
| ジャキーチェン | 40,000 |
| P47-ACES | 60,000 |
| グレート1000マイルラリー | 30,000 |
| 富士山バスター | 9,000 |
| がんばれゴンタ2 | 25,000 |
| ススメ！マイルスマイル | 20,000 |
| コンバットライブス | 5,000 |
| ダブルドラゴン3 | 7,000 |





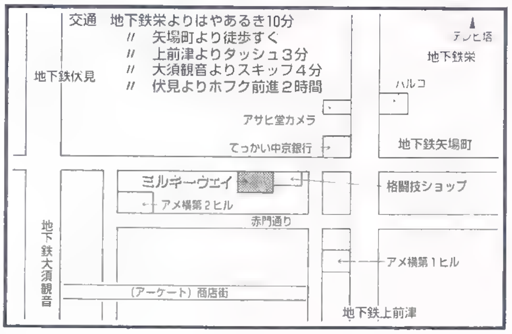
TSC
**有限会社　哲信クリエイト**
〒545　大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919　営業時間 10:00～21:00


**●お支払い方法●**
●銀行振込・・・・・・入金確認即商品発送
●コレクトサービス・・・・・・商品代引サービス
振込先、なにわ銀行阿倍野支店（普）19610
相互信用金庫本店（普）0030322

# 毎日寒いですね～。こんな時は家にこもってゲームをやろ～うっ！

**2月の21日と22日は幕張メッセでゲームショーだ！ということで、ミルキーウェイは2月19日～23日はお休みします。**

| | |
|---|---|
| **カプコン** | |
| 19XX | TEL |
| 闘神伝2 | TEL |
| マーヴル・スーパーヒーローズ | TEL |
| ストリートファイターZERO | TEL |
| ヴァンパイアハンター | TEL |
| スーパーストⅡX | TEL |
| スーパーストⅡ | TEL |
| ヴァンパイア | TEL |
| スーパーマッスルボマー | TEL |
| X-MEN | TEL |
| パワードギア | TEL |
| サイバーボッツ | TEL |
| ダンジョンズ&ドラゴンズ | TEL |
| エイリアンVSプレデター | TEL |
| ロストワールド（US・自作P付） | 80,000 |
| ストライダー飛竜（US） | 40,000 |
| ストライダー飛竜 | 60,000 |
| 大魔界村（US） | 50,000 |
| 大魔界村 | 60,000 |
| マジックソード（US） | 15,000 |
| ナイツオブザラウンド | 12,000 |
| ザキングオブドラゴンズ | 20,000 |
| キャプテンコマンドー | 20,000 |
| キャディラックス | 28,000 |
| 天地を喰らうⅡ | 20,000 |
| 戦場の狼Ⅱ（US） | 22,000 |
| 戦場の狼Ⅱ | 26,000 |
| エグゼドエグゼス | 35,000 |
| 1942 | 12,000 |
| ストリートファイターⅡ | 6,000 |
| ストⅡダッシュ | 8,000 |
| ストⅡダッシュターボ | 10,000 |
| マッドギア（安いよ！） | 5,000 |
| 虎への道 | 7,000 |
| クイズ殿様の野望 | 2,000 |
| U.S.ネイビー | 25,000 |
| ブロックブロック（P付） | 12,000 |
| ぷにっきぃず | 8,000 |
| 戦場の狼 | 12,000 |
| ストリートファイターザ・ムービー（基板） | 58,000 |
| **コナミ** | |
| 沙羅曼蛇2 | TEL |
| ときメモ対戦ぱずるだま | TEL |
| ドラグーンマイト | TEL |
| ツインビーヤッホー！ | TEL |
| 極上パロディウス！ | TEL |
| 対戦ぱずるだま | TEL |
| 魔獣の王国 | 75,000 |
| 悪魔城ドラキュラ | 78,000 |
| ジュノファースト | 35,000 |
| ロックンロープ | 45,000 |
| パロディウスだ！ | 12,000 |
| マーシャルチャンピオン | 15,000 |
| 出たな!!ツインビー | 14,000 |
| メタモルフィックフォース（貴重） | 38,000 |
| バイオレントストーム（貴重） | 38,000 |
| ゴルフィンググレイツ（P無） | 8,000 |
| T.M.N.T. | 10,000 |
| スーパー魂斗羅 | 35,000 |
| 魂斗羅 | 9,000 |
| マンハッタン24分署（安い！） | 5,000 |
| フロッガー | 18,000 |
| タイムパイロット | 25,000 |
| タイムパイロット'84 | 35,000 |
| サーカスチャーリー | 15,000 |
| 少林寺への道 | 7,000 |
| メインスタジアム（安い！） | 2,000 |
| メガゾーン | 9,000 |
| ガイアポリス | 22,000 |
| ブーヤン | 35,000 |
| スラムダンク | 50,000 |
| スーパーバスケットボール | 5,000 |
| サンダークロス | 28,000 |
| サンダークロスⅡ | 28,000 |
| サンタクロース | ないない! |
| **ナムコ** | |
| ソウルエッジ | TEL |
| ナムコクラシックVol.1 | TEL |
| 鉄拳2 | TEL |
| スティールガンナー2（P&銃板） | 65,000 |
| アサルトプラス（P付） | 78,000 |
| ギャラガ | 18,000 |
| ギャラガ'88（ロム） | 28,000 |
| ディグダグ（名作だ！） | 25,000 |
| パックランド | 55,000 |
| パックマニア | 28,000 |
| スプラッターハウス | 28,000 |
| スカイキッド | 48,000 |
| メタルホーク（P付） | 75,000 |
| ※ざぶとんを10枚重ねて気分を出そう！ | |
| ベラボーマン（ボタン付） | 78,000 |
| コズモギャングザパズル | 6,000 |
| スーパーパックマン（US・H付） | 40,000 |
| デンジャラスシード（ロム） | 15,000 |
| ナックルヘッズ | 16,000 |
| インディアナジョーンズ（アタリ） | 45,000 |
| クイズ魔Q大冒険（お買得！） | 1,500 |
| グレートスラッガーズ | 2,500 |
| ティンクルピット | 12,000 |
| リブルラブル | 48,000 |
| エクスバニア | 8,000 |
| 熱闘！激闘！クイズ島 | 1,500 |
| バラデューク | 32,000 |
| アウトフォクシーズ | 48,000 |
| スーパーワールドコート | 12,000 |
| 未来忍者（ロム） | 45,000 |
| ネビュラスレイ | 24,000 |
| メトロクロス | 45,000 |
| **セガ** | |
| バーチャファイター3（いつ出るのか!?） | |
| バーチャファイター2 | TEL |
| ファイティングバイパーズ | TEL |
| バーチャロン（ほしいけど…高い！） | |
| ハードダンク（6人で遊ぶと熱い） | 25,000 |
| ぷよぷよ | TEL |
| ポトポト | 3,000 |
| ダークエッジ | 35,000 |
| バーニングライバル | 25,000 |
| ゴールデンアックスⅡ | 45,000 |
| ヤマト | 45,000 |
| 4Dウォリアーズ | 38,000 |
| フラッシュギャル | 18,000 |
| スタックコラムス | 3,000 |
| コットン | 16,000 |
| シャドーダンサー | 14,000 |
| オーライル（かくれた名作） | 7,000 |
| ベイルート（お買得） | 5,000 |
| DDクルー（安い！） | 5,000 |
| フリッキー | 30,000 |
| チョップリフター | 15,000 |
| レッスルウォー | 3,000 |
| フラワー | 18,000 |
| セガトラックボール（ウォーリー付） | 15,000 |
| ダイナミックカントリー（P付） | 15,000 |
| クイズめくるめくストーリー | 1,000 |
| フリーキック | 3,000 |
| アレックスキッド | 25,000 |
| **データイースト** | |
| エドワードランディ（名作） | 58,000 |
| ダークシールⅡ | 12,000 |
| ダークシール | 15,000 |
| ドラゴンガン（本物P付） | 48,000 |
| 魔境戦士 | 6,000 |
| デスブレイド | 10,000 |
| スーパーバーガータイム | 15,000 |
| ロボコップ | 8,000 |
| アクトフェンサー | 8,000 |
| ファイターズヒストリー | 3,000 |
| プロゴルフ | 2,000 |
| プロテニス | 2,000 |
| トライアウト | 2,000 |
| コンペティションゴルフ | 2,000 |
| B-ウイング | 33,000 |
| ウエスタンエクスプレス（US） | 9,000 |
| ウルフファング | TEL |
| **タイトー** | |
| レイフォース | TEL |
| スペースインベーダーDX | 15,000 |
| ガンフロンティア | 45,000 |
| ダイノレックス | 15,000 |
| 忍者くん魔城の冒険 | 15,000 |
| サイレントドラゴン | 8,000 |
| チャイニーズヒーロー（安い！） | 3,000 |
| ラスタンサーガ | 18,000 |
| フロントライン（P付） | 25,000 |
| トップランキングスターズ | 2,000 |
| アルカノイド（P付） | 10,000 |
| バイオレンスファイト | 8,000 |
| エンパイアシティ | 8,000 |
| チャンピオンレスラー | 2,000 |
| キック&ラン | 2,000 |
| スーパーQix | 8,000 |
| 黄金の城（US） | 25,000 |
| ジャングルキング（US） | 22,000 |
| アルペンスキー | 45,000 |
| スラップショット | 8,000 |
| 飛龍の拳 | 15,000 |
| リターンオブザインベーダーズ | 15,000 |
| 中華大仙 | 8,000 |
| **アイレム** | |
| R-TYPE LEO | 18,000 |
| ガンフォース | 8,000 |
| フック | 18,000 |
| 剣豪 | 10,000 |
| サンダーブラスター | 14,000 |
| クイズF1 1・2フィニッシュ | 2,000 |
| ※けっこうおもしろい！ | |
| スペランカー | 18,000 |
| 妖獣伝 | 5,000 |
| R-TYPE | 12,000 |
| 最後の忍道 | 18,000 |
| アンダーカバーコップス | 28,000 |
| クロスブレイズ | 23,000 |
| パーフェクトソルジャー | 25,000 |
| **ジャレコ** | |
| ゲーム天国 | TEL |
| セイントドラゴン | 10,000 |
| EDF | 8,000 |
| ロードオブキング | 18,000 |
| フォーメーションZ | 12,000 |
| フィールドコンバット | 12,000 |
| ピンボ（貴重） | 12,000 |
| **テクモ** | |
| エイトフォース | 12,000 |
| シルクワーム | 5,000 |
| ピンボールアクション | 6,000 |
| 雷龍 | 10,000 |
| リムロッキンバスケットボール（安い！） | 1,000 |
| サボテンボンバーズ | 5,000 |
| ガンディーラー | 5,000 |
| クイズココロジー | 1,500 |
| 雷牙 | 15,000 |
| アルゴスの戦士 | 25,000 |
| ピンポンフィーバー | 知ってるかな |
| **バンプレスト** | |
| 機動戦士ガンダム | 8,000 |
| マジンガーZ | 24,000 |
| 戦国エース | 18,000 |
| ウルトラマン | 3,000 |
| ウルトラ闘魂伝説 | 8,000 |
| アルチメイトテニス | 5,000 |
| **その他** | |
| フィグゼイド | 7,000 |
| ホラーストーリー | 8,000 |
| ゴークス（P付） | 7,000 |
| 鮫！鮫！鮫！ | 12,000 |
| クレイジークライマー2 | 38,000 |
| テラクレスタ | 12,000 |
| ソニックウイングス | 10,000 |
| F1グランプリ | 2,000 |
| ハットリス | 3,000 |
| バトルフィールド | 5,000 |
| スカイソルジャー | 8,000 |
| ゴールドメダリスト | 5,000 |
| 名人戦 | 8,000 |
| バンダイク | 6,000 |
| アクロバットミッション | 6,000 |
| 大江戸ファイト | 18,000 |
| マジカルクリスタル | 8,000 |
| ビィラップボーイズ | 14,000 |
| アンブッシュ（名作） | 15,000 |
| 雷電 | 18,000 |
| エアーウルフ | 18,000 |
| ブルーホーク | 8,000 |
| スカイスマッシャー | 7,000 |
| 豪血寺一族2 | 25,000 |
| IQブロック | 5,000 |
| 砦 | 4,000 |
| 龍龍 | 7,000 |
| 連珠貴族 | 15,000 |
| **MVS** | |
| リアルバウト餓狼伝説 | TEL |
| KOF'95 | TEL |
| KOF'94 | TEL |
| その他ソフト多数有り | |
| ネオジオマザー（アーケード） | TEL |
| **麻雀** | |
| スーパーリアル麻雀PV | TEL |
| スーパーリアル麻雀PⅣ | TEL |
| 麻雀トリプルウォーズ | 8,000 |
| 麻雀トリプルウォーズ2 | 8,000 |
| その他多数有り | |
| どんなコントロールBOXでも取付OKの麻雀パネル有り | |




## 基板買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

# ミルキーウェイ


TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
住所 〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F


営業時間　お店……………11:00AM～7:30PM
通販TEL……10:00AM～10:00PM

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
（自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください。）
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

料金受取人払

杉並局承認

1081

差出有効期間
平成９年７月
31日まで

切手は
いりません

郵便はがき

1 6 6 - □□

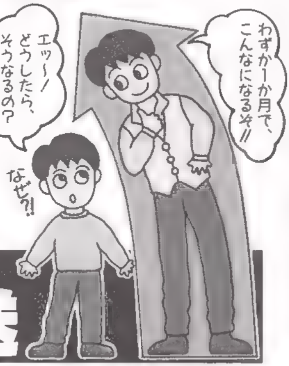
(受取人)

**東京都杉並局私書箱第36号**

(〒166 東京都杉並区成田東4-38-17)

**日本ヘルスアカデミー**
**伸長法講座 行**

切り取り線




▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ！
○案内書を秘密厳守でお送りします。

☆伸長法のことがよくわかる
# 案内書無料急送

**A255係** GA ※住所は町名、番地などできるだけ詳しく記入してください。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 氏名 | フリガナ | 年令 | 歳 |
| 住所 | 〒　　都道府県 | | |
| TEL | | 性別 | 男・女 |


これだけ足が伸びた!!
器具や薬は使用しない、安全で安心な伸長法通信講座。当アカデミーには、全国津々浦々から"あきらめていたのに伸びた""20歳からでも伸びた"という感動のお便りが寄せられている。キミも今スグDNAシステムをためしてみないか!!!
8cm UP
最初の身長は162cm。入会後3か月で3cm伸び、1年たった今では170cmになれました。伸びたのは、ほとんど足みたいで、昔からはいていたジーンズのスソが7cm以上も短くなりました。まわりの友達もみんな不思議がっています。
兼子泰彦　北海道(20歳)
15.6cm UP
サッカーでキーパーなんですが、背が低くて高いシュートがとれません。入会して、最初145cmだった身長も1年半後には160.6cmに。まだ伸び続けています。キーパーの実力もアップしました。先生や友達に「伸びたな」と言われたときは本当にうれしかったです。
竹本真也　広島県(14歳)
芳澤昭宣　徳島県(26歳)
6.8cmUP
目標達成!!
廣岡美香　東京都(18歳)
4.3cmUP
仲間が待ってる!!
ワ〜イ! 伸びた、伸びた!! ヤッホ〜!
村松孝文　埼玉県(23歳)
6.6cmUP
私も伸びた!
僕は身長が150cmちょっとしかなく、とてもみじめでした。でもこの講座のおかげで今では170cmを越え喜んでいます。(松尾眞司・15)
小学校の時から5mmしか伸びなかったのが、この講座を受けて152.4cmから156cmに伸びました。世の中が広くなった感じです。(片野ゆりえ・20)
雑誌で貴講座を知り入会。165cmから12cm伸びて177cmと友達もうらやむ身長に。このプログラムは絶対伸びると実感。(三上敦史・19)
各地であがる成功者の声
感激の伸長効果!!
大反響!!
伸長法
始めてよかった足から伸ばすDNAシステム!!
背を伸ばす通信講座
★伸長効果は年令、トレーニング期間により個人差があります。またホルモン障害等による先天的な障害をお持ちの方には効果がございません。
無料案内書は秘密厳守でキミだけに分かるように送ります。
日本ヘルスアカデミー
日本通信教育連合会
〒166 東京都杉並局私書箱36号
〒166 東京都杉並区成田東4-38-17
●お急ぎの方はお電話で!!
☎03(3318)6111 (受付時間／年中無休 朝9時〜夜9時)
身長は遺伝じゃない!!
とじこみハガキを今スグポストへ!
よくわかる案内資料
無料急送

元祖 秋葉原の基板屋

# がつ〜んと基板高価買取する店!!

## あなたの基板、高く買います!!

## 基板高価買取 価格リスト

インスト・取説付
1K=1,000円

**《アイレム》**
ロードランナーI〜IV……各15K
R-TYPE……5K
R-TYPE LEO……10K
アンダーカバーコップス……15K
海底大戦争……18K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

**《SNK》**
ループレバーのゲーム(P付)18K〜
サイコソルジャー……60K
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)

**《カプコン》**
エグゼドエグゼズ……20K
ガンスモーク……13K
闘いの挽歌……13K
ロストワールド(P付)……95K
その他お問い合わせください。

**《コナミ》**
グラディウス(電源付)……20K
グラディウス(ROMボード)……30K
ライフフォース……28K
サラマンダ……22K
グラディウスII……22K
グラディウスIII……20K
ゼクセクス……20K
A-JAX……18K
悪魔城ドラキュラ……40K
スーパー魂斗羅……20K
サンダークロス……15K
サンダークロスII……13K
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

**《ジャレコ》**
シティコネクション……15K
忍者くん2……10K
サイキック5……13K
ぶたさん……25K
その他お問い合わせください。

**《セガ》**
ファンタジーゾーン……13K
アッポー……12K
ロボレス2001……12K
エイリアンシンドローム……15K
SDI(P付)……60K
ゲイングランド……60K
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
その他お問い合わせください。

**《タイトー》**
バブルボブル……15K
レインボーアイランド(EXOK)……13K
レイメイズ……18K
ガンフロンティア(メイン込)……30K
メタルブラック(メイン込)……45K
プリルラ(メイン込)……50K
レイフォース……55K
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
その他お問い合わせください。

**《デコ》**
ザビガ……17K
B-ウイング……17K
トリオTHEパンチ……22K
エドワードランディ……40K
ウルフファング……35K
ナイトスラッシャーズ……20K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)
その他お問い合わせください。

**《ナムコ》**
源平討魔伝……23K
ドラゴンスピリット……40K
ワンダーモモ……40K
ベラボーマン(ボタン付)……60K
フェリオス……35K
ファイネストアワー……50K
アサルト(P付)……45K
※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)
その他お問い合わせください。

**《日物》**
ムーンクレスタ(純正)……20K
クレイジークライマー(純正)……40K
フリスキートム……40K
クレイジークライマー2……35K
※日物レトロ基板高価買取(TEL)
その他お問い合わせください。

**《任天堂》**
ドンキーコング(純正)……30K
マリオブラザース(純正)……13K
※任天堂レトロ基板高価買取(TEL)
その他お問い合わせください。

**《その他》**
首領蜂……20K
クラッシュローラー(純正)……18K
コロスケローラー……22K
エクイテス……18K
リバーパトロール(純正)……40K
その他オルカ基板高価買取
雷電II……28K
雷電DX……40K
スターフォース(純正)……13K
アルゴスの戦士……12K
ソロモンの鍵……15K
鮫!鮫!鮫!……15K
達人王……15K
バツグン……28K
ジャンプバグ……20K
セーラームーン(全て純正)……20K
ガンバード……18K
ストライカーズ1945……40K
アテナ……17K
クレイジーコング(2含む)……10K
ミュータントナイト……18K
アークエリア……18K

その他の基板も高価買取します。
TELにてどうぞ!

- 上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
- コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
- 買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますのでご注意ください。

## 日頃のご愛顧に感謝して 2/1〜2/28まで 海外家庭用ソフトを 300〜3,000円OFFの 春の大セールを行います!!

価格一例
SNES クレイファイター 2 ¥8,800→¥5,800
SCD リベンジ オブ ザ ニンジャ ¥5,800→¥4,800
等々盛りだくさん!!
詳しいリストをご希望の方は「大セール」係までご請求ください。
※尚、最新入荷タイトルは対象とはなりません。

## ATARI JAGUAR 最新入荷タイトル

**ミサイルコマンド3D…………¥6,480**
あのミサイルコマンドが3Dアレンジで復活。
もちろん、オリジナルのミサイルコマンドも収録!

**アタリカート……………………¥6,480**
某ソフトメーカーのカーレースゲームにそっくりなカートレースゲームがジャガーに登場。出来の良さはお墨付き!

**プロコントローラー…………¥3,400**
3ボタンから6ボタン。+2Rボタンにグレードアップ!

**ジャガーCDメモリーカード……¥3,400**
本体にはメモリーが積んでないので必須アイテム!

## RGBオートセレクタAXIS再入荷



¥14,500

※サターン&プレイステーション用アダプタ ¥3,500

## 新キャラが増えてパワーアップ!!

ULTIMATE
**MORTAL KOMBAT 3**
ロケーション中! 1PLAY ¥50

## コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて

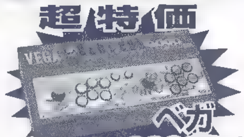


ボードマスター(NEW)
(シンクロ連射内蔵)

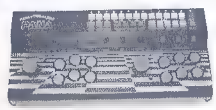


シグマAV5000&8000ターボ

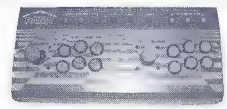
超特価



ベガ 9000DX

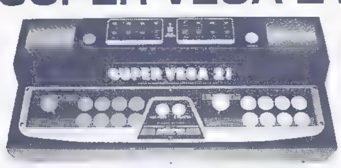


PANA★TWIN★LONG


PANA★CUSTOM★LONG

## 格闘ゲームの最終兵器

**SUPER VEGA 21**




アストロパネル8ボタン仕様
- 16ボタンが独立連射ON⇔OFF可能
- 同時押しボタン設定自由

**¥CALL**

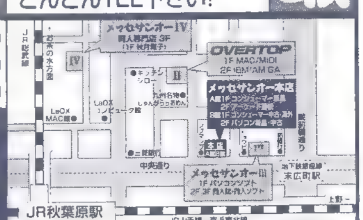
## カプコンCPシステム基板 人気タイトル 超特価!!

エリア88、ストライダー飛竜、バース、キャプテンコマンドーetc
価格はTELにて!!

**通信販売も絶好調!!**
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

**高価 買取**
不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

| 営業時間 | |
|---|---|
| 月〜木 | 10:30〜20:00 |
| 金・土 | 10:00〜20:00 |
| 日・祝 | 10:00〜19:30 |




ゲームフリークのオアシス
**メッセ サンオー本店**
☎03-3255-3453
FAX.03-3255-3455
基板販売事業部 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8

**業者向けの価格でマニアの方にも販売しております！1年未満の新中古、特に安い!!**

## 基板から大型機まで…
# 中古安売王 アップル

### ¥1,000～¥30,000の基板（一例）

| | | |
|---|---|---|
| ＩＱブロック | ゲバラ（レバー無） | クイズ殿様の野望２ |
| R-TYPE Ⅱ | X-MEN（ロム） | パルスター |
| がんばれギンくん | プレミアサッカー | Ｆ３サブボード |
| テトリス | パワードギア（ロム） | ヴァンパイアハンター（ロム） |
| ネオジオ１本用基板 | ぷよぷよ | エイリアンVSプレデター（ロム） |
| ぷにっきぃず | マッハブレイカーズ | あっかんべえだあー |
| ツインビーヤッホー！ | STV用ロム | ネオジオソフト各種 |

### ¥31,000以上の基板（一例）

| | | |
|---|---|---|
| サイバーボッツ | タイトーＦ３ボード | スーパースラムズ |
| 超人学園ゴウカイザー | ステークスウイナー | マジカルドロップ |
| ジャッキーチェン | ストリートファイターザムービー | 鉄拳２ Ver.B |
| パズルボブル | アウトフォクシーズ | マーヴルスーパーヒーローズ |
| 対戦ぱずるだま | ぷよぷよ通 | ザキングオブファイターズ'95 |
| ウルトラ警備隊 | レイフォース | 美少女戦士セーラームーン |
| エンジェルキッス | アイドル雀士スーチーパイ２ | P-47 ACES |
| ドラグーンマイト | ファイナルアーチ | ダライアス外伝 |

●パネル（ボタン・レバー数）指定ＯＫです。
●モニター、縦横簡単に動かせます。




**新品ラバー筐体（25インチモニター）**
**→140,000円（送料・税別）**

**中古ラバー筐体（25又は15インチ）¥95,000（送料・税別）**

●パネル付（ボタン・レバー・筐体のタイプは指定できません。） ●木製 ●JAMMA規格
●購入後のお問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法のお解りにならない方はご遠慮ください。

## とにかくTELだ！

| 定休日 | 受付時間 |
|---|---|
| 日曜・祝日 | AM9～PM12<br>PM1～PM6 |

**→ご注文は必ず電話でお願いします。**

●中古基板の為、インストラクションカードがついていない商品もございます。
●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けません。チェックはすぐに行って下さい

**→割引券をもらって得しちゃおう！**

中古基板３万円以上お買い上げで、基板一枚無料サービスか、1,000円の割引券を一枚差し上げます。お好きな方をお選び下さい。
（基板は当方指定のものとさせていただきます。）

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。返品・交換は行っておりません。



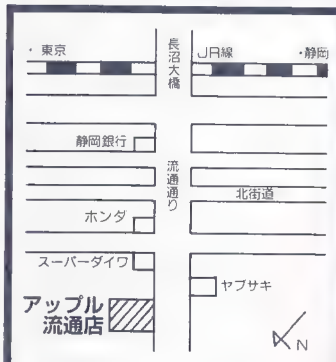
**中古大型機も販売!! 合計1000坪の倉庫にいっぱいあるョ**

## 通信販売をご利用ください

**基板資料ご希望の方は80円切手同封の上アップルGM係まで**

※現金送金は、〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内GM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引システムをご利用ください。
※大型機カタログあります。¥270切手同封、「大型機カタログ希望」と明記の上下記まで。

〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内
**TEL.054-248-4601㈹**
**FAX.054-248-0384**




ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい！

**静岡流通通り店・清水店**
**静岡駅南店・WIN店**
**真砂店・静岡登呂店**

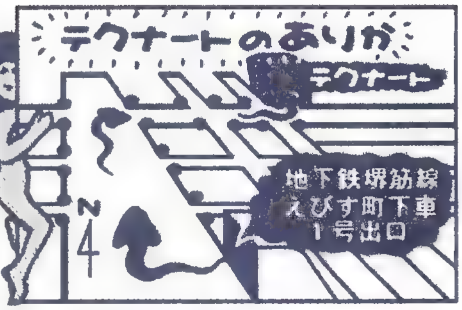
営業時間は全店共通
**AM9時～PM12時**
ゲームコーナーは
**年中無休**

**テクナートのお知らせ。**

- 大型筐体の販売・修理も取扱っております（近畿地区に限る）
- ローンも取扱っております
- 第2、第4日曜は営業してます
- コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス

# テクナートの広告です。

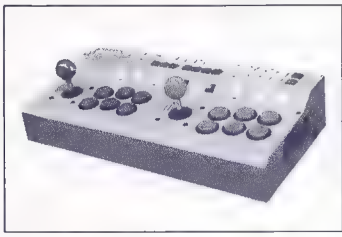
大阪名物

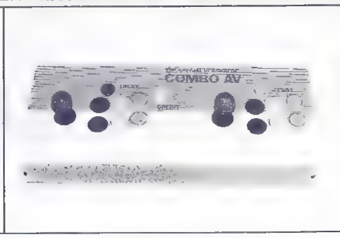


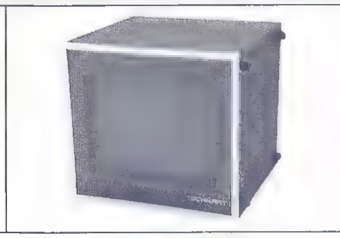

## ◎2月19日・21日はAMショーのため休業いたします◎

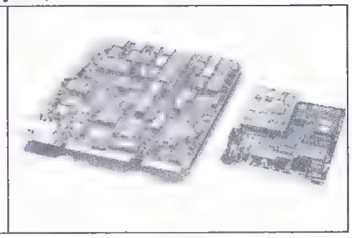



# ゲームに金縛り!!









### パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体　¥38,000
別売RGB(15ピン／21ピン)ケーブル¥3,000

### COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン。
Vタイプ(ビデオ端子対応)　¥30,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応)　¥28,000
VRタイプ(上記両方の対応)　¥33,000

### 19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン／21ピン対応。15KHz／24KHz切替可。縦画面／横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。　¥85,000

### ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

**テクナート**

〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

**営業時間**
AM10:00〜PM7:30

中古基板も常時2,000枚在庫！　くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

12月10日現在

# めざせハイスコア!!

ハイスコアを狙う意味、そして出す意味を考えたとき、何でもありでいいなんてことはないはず。公平とは難しいものだ。

## サーカスワールド ☆=0(1)

栃木県小山市喜沢1475−34 ☎(0285)23−8078

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2(ミシェール) | 2′52″48 | T. I | ALL Ver. A |
| 2 | 鉄拳2(ニーナ) | 3′18″53 | DA | ALL Ver. A |
| 3 | 鉄拳2(ジュン) | 3′05″45 | F−117ナイトホーク・ナナ | ALL Ver. A |
| 4 | マーブルスーパーヒーローズ(アイアンマン) | 1,751,800 | BBD | ALL ノーマル |
| 5 | マーブルスーパーヒーローズ(スパイダーマン) | 1,725,000 | FFA・NOG・YAS | ALL ノーマル |
| 6 | マーブルスーパーヒーローズ(キャプテンアメリカ) | 1,491,600 | FFA・NOG・YAS | ALL ノーマル タイム0′ 6″ 11 |
| 7 | マーブルスーパーヒーローズ(ウルヴァリン) | 1,502,000 | FFA・NOG・YAS | サノス負け ノーマル |
| 8 | ザ・キング・オブ・ファイターズ95(チャン・チョイ・チン) | 250,040 | 変態S深谷 | ALL |
| 9 | ナムコクラシックVol. 1(ギャラカ アレンジ) | 977,000 | YF−22スーパースター・ナナ | ALL残×2 ボーナス12万 |
| 10 | | | | |

## 今市ゲームセンター ☆=0(14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO(サガット) | 1,803,700 | KDY−HAKよ | ALL ×5=1 |
| 2 | ザ・キングオブファイターズ95 | 358,140 | MFJ−MER | ALL |
| 3 | 鉄拳2(ブルース) | 5′05″83 | TIR | ALL |
| 4 | ナムコクラシックVol. 1(マッピー) | 4,646,570 | MER&MIE | ALL 2Pトータル 残1 |
| 5 | ザ・キングオブファイターズ95(エディット) | 358,140 | MFJ | ALL (穴ウメ) |
| 6 | ソニックウィングス3(イルカ) | 1,712,500 | COA | 2−1 (穴ウメ) |
| 7 | ソニックウィングス3(真尾まお) | 1,777,100 | MFJ−MER | 2−4 (穴ウメ) |
| 8 | ソニックウィングス3(マーカム) | 1,790,200 | COA | 2−2 (穴ウメ) |
| 9 | ソニックウィングス3(キートン) | 1,848,200 | COA | 2−2 (穴ウメ) |
| 10 | ソニックウィングス3(キートン&ブレイザーズ) | 2,360,100 | COA&MER | 2−7 (穴ウメ) |

## プレイランドファンタジア ☆=0(5)

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ本荘2F ☎(0184)24−5278

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーブルスーパーヒーローズ(アイアンマン) | 1,768,300 | OZW | 1コインALL |
| 2 | マーブルスーパーヒーローズ(C・アメリカ) | 1,173,800 | アベンジャーズ大爆発 | 1コインALL |
| 3 | マーブルスーパーヒーローズ(ウルヴァリン) | 1,365,500 | 今夜は81Hit♡ | 1コインALL |
| 4 | マーブルスーパーヒーローズ(シュマゴラス) | 1,254,300 | 巨腹三太夫 | 1コインALL |
| 5 | ゲーム天国(Z−DYNE) | 6,605,250 | プラ妻−XIF ひかる | タイムアタック |
| 6 | ゲーム天国(ぴぐ) | 6,875,240 | プラ妻−XIF ひかる | タイムアタック |
| 7 | ゲーム天国(エクセリオン) | 6,398,940 | プラ妻−XIF ひかる | タイムアタック |
| 8 | ゲーム天国(モモコ) | 6,889,910 | プラ妻−XIF ひかる | タイムアタック |
| 9 | ザキングオブファイターズ'95(日本) | 256,000 | 良く締まる広子 | 1コインALL |
| 10 | パズルボブル2(1P) | 74,408,430 | しいちゃん | 1コインALL ZONEW |

## ゲームプラザヴィクトリア ☆=1(46)

北海道札幌市南区澄川4条3丁目3番 ☎(011)813−6025

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 逆鱗弾[illegible] | 2,092,040 | PHU−SDR | ALL 2P タイプC |
| 2 | 上海万里の長城 | 701,880 | PHU−SDR | ALL 北京 |
| 3 | 上海万里の長城 | 242,700 | Y. F | 1〜13面 クラシック |
| 4 | パズルボブル2X | 227,254,950 | Y. F | ALL ㊡Xモード |
| 5 | パズルボブル2X | 94,734,210 | Y. F | ALL ㊡練習 |
| 6 | ゲーム天国㊅ | 9,446,040 | KRL−バイキン | ALL タイムアタック ブーベラ |
| 7 | ゴウカイザー | 731,500 | こいんきょ 3号 | ALL |
| 8 | レーシングヒーロー | 52,921,770 | F. D | ALL Aコース |
| 9 | ダッシュ野郎 | 156,970 | こいんきょ | ニューヨークまで |
| 10 | ファイティングバイパーズ | 38,483 | QSR−リキさま!! | ALL BAN |

## コスモランド ☆=0(5)

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国(ノーマルモード) | 14,723,480 | [illegible]なしつらい人(fromPC巣鴨) | ノーヘフ 2−3 |
| 2 | ゲーム天国(タイムアタックモード) | 11,023,340 | ACE | ブーベラ 連付き |
| 3 | マーブルスーパーヒーローズ(アイアンマン) | 2,183,700 | EASY あ | ALL |
| 4 | マーブルスーパーヒーローズ(マグニートー) | 2,090,800 | EASY ㋐ | ALL |
| 5 | マーブルスーパーヒーローズ(ウルヴァリン) | 2,007,200 | GM−TACK | ALL |
| 6 | マーブルスーパーヒーローズ(サイロック) | 1,945,100 | EASY ㋐ | ALL |
| 7 | マーブルスーパーヒーローズ(シュマゴラス) | 1,410,300 | ACE | ALL |
| 8 | マーブルスーパーヒーローズ(キャプテン・アメリカ) | 1,334,600 | 霜月 陸 | ALL |
| 9 | マーブルスーパーヒーローズ(スパイダーマン) | 1,312,300 | GM−TACK | ALL |
| 10 | パズルボブル2 | 80,307,530 | EASY ㋐ | |

## JOYCOM平店 ☆=5(103)

福島県いわき市平字白銀町1−4 ☎(0246)23−2965

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | 鉄拳2 VerB(マーシャル・ロー) | 1′10″78 | F. T. A F'Chi[illegible] | ALL [illegible] 以下ノーマル設定 |
| ☆ | 鉄拳2 VerB(三島平八) | 1′16″46 | F. T. A− F'Chi[illegible] | ALL ㊣↑㊢48″ ㊢46″ |
| ☆ | 鉄拳2 VerB(ニーナ・ウィリアムス) | 1′23″36 | F. T. A− F'Chi[illegible] | ALL [illegible] ㊢53″ |
| 4 | 鉄拳2 VerB(ポール・フェニックス) | 1′25″08 | IPC− WHK−Ⓕ | ALL ㊣㊙ ㊢56″ |
| 5 | 鉄拳2 VerB(JACK−2) | 1′23″50 | IPC− WHK−Ⓕ | ALL ㊣㊙ ㊢54″ |
| 6 | 鉄拳2 VerB(吉光) | 1′54″70 | DOS− EI−Ⓡ | ALL ㊣㊙ ㊢58″ |
| 7 | 鉄拳2 VerB(ミシェール・チャン) | 2′09″63 | TIO OJS−S | ALL [illegible] |
| 8 | ストライカーズ1945(メッサーシュミット) | 1,492,100 | MK−Ⅱ | 2−6 ㊣ がんばれ! |
| ★ | ワールドヒーローズパーフェクト(J・カーン) | 17,028,300 | IPC− WHK−Ⓕ | ALL ㊣㊙ D×2 |
| ★ | ワールドヒーローズパーフェクト(孫悟空) | 14,717,100 | IPC− WHK−Ⓕ | ALL ㊣㊙ D×1 |

## NTK ☆=0(22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイティングバイパーズ(ハン) | 4′05″57 | I S | ALL |
| 2 | ファイティングバイパーズ(ピッキー) | 4′39″29 | TAC | ALL |
| 3 | ファイティングバイパーズ(シェーン) | 3′56″74 | K N | ALL |
| 4 | ファイティングバイパーズ(トキオ) | 4′32″36 | OSR | ALL |
| 5 | ファイティングバイパーズ(サンマン) | 7′31″04 | BYA | ALL |
| 6 | ファイティングバイパーズ(ハニー) | 8′39″50 | BON | ALL |
| 7 | スカイターゲット(F−14D) | 4,136,780 | LIN | ALL HIT331 SD台 |
| 8 | マーブルスーパーヒーローズ(マグニート) | 1,474,700 | TIS | ALL |
| 9 | マーブルスーパーヒーローズ(スパイダーマン) | 1,543,500 | TIS | ALL |
| 10 | マーブルスーパーヒーローズ(ジャガーノート) | 1,230,700 | JEG | ALL |

## ギャレッソ津田沼店 ☆=1(20)

千葉県船橋市前原西2−15−16酒田ビル ☎(0474)74−4761

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ゲーム天国(タイムアタック) | 13,373,320 | SJR−ZFC−FC M犯 | ALL ノーヘフ使用 |
| 2 | 逆鱗弾(タイプC) | 1,609,380 | クソシュー処理係[illegible] | ALL 2P側 |
| 3 | ロックマンザパワーバトル | 884,400 | MOL−イサム㊧ | ALL 1、2コース |
| 4 | ナムコクラシックVol. 1(ゼビウス、アレンジ) | 3,309,660 | ZKB−RIT8段 | 1万おち ALL EX1クリア |
| ★ | セガフォーチャンピオンシップ(フラクティス) | 2′42″52 | HAB | セノカ MT 初級 |
| 6 | レイブレーサー(最上級、T.T) | 1′48″582 | ACU TECCHI | MT |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## モンテカルロ ☆=0(22)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーブルスーパーヒーローズ(マグニート) | 1,870,300 | SnRun−y | 1cALL |
| 2 | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | 1,660,000 | 市村 将志 | 1c最終戦 ナコルル |
| 3 | レイブレーサー(中級) | 1′55″430 | Ⓓ | DXタイプ T・T |
| 4 | クイズ殿様の野望2 | 1,260,360 | よろしかったら穴埋めに 斉藤ゼミ生 | 1cALL 正答率9 % |
| 5 | | | ※以下、先月号の間違いの訂正になります | |
| 6 | 鉄拳2(平八) | 2′23″28 | DEV (DEV J) | 1cALL |
| 7 | 首領蜂 | 15,335,810 | 坂吹大和 | 2−4 タイプC |
| 8 | ふよふよ通 | 584,967 | 山形J&Bから再び! T. M (みくりや) | 1cALL 15連鎖 433ふよ |
| 9 | ストリートファイターZERO(サガット) | 1,149,200 | タヤスツヨシ (from 鶴留) | 1cALL |
| 10 | レイブレーサー(初級) | 2′02″911 | ATF Ⓓ | DXタイフ T・T |

## プレイシティ24 ☆=6(68)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | ワールドヒーローズパーフェクト(C・キッド)連必 | 16,779,300 | あしう | ALL 38R |
| ★ | ワールドヒーローズパーフェクト(ジャック)連必 | 16,332,800 | SHADOW | ALL 37R |
| ☆ | 鉄拳2バージョンB(ヨシミツ)㊣㊙ | 1′30″61 | SHADOW | ALL 不本意! ㊢ 1分 |
| ☆ | 鉄拳2バージョンB(ミシェール)連必 | 1′44″75 | BELLDANDY 鉄拳全感はさけたいね | ALL 楽してます ㊢ 1分6秒 |
| ☆ | 鉄拳2バージョンB(レイ)連必 | 1′31″71 | 鉄友会− 魔B党 K. O | ALL ㊢ 59秒 |
| ☆ | 鉄拳2バージョンB(ポール)連必 | 1′15″76 | 鉄友会− 魔B党−K. O | ALL 2連敗! ㊢ 49秒 |
| 7 | 鉄拳2バージョンB(ロウ)㊣㊙ | 1′15″13 | 鉄友会− 挑戦者−T. O | ALL 苦ロウしてます! |
| ☆ | 鉄拳2バージョンB(ジャック−2)連必 | 1′09″08 | 鉄友会 不本意 AMP | ALL 1本負け! ㊢ 47秒90 |
| 9 | 鉄拳2バージョンB(ヘイハチ)㊣㊙ | 1′16″76 | SHADOW | ALL 不本意! ㊢ 49秒 |
| 10 | ソニックウィングス3(Ju−87スツーカ)連必 | 2,997,900 | RANTA党 KDO | ALL 1周目173万点 |

## 八千代プレイランドカーニバル ☆=0(158)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイブレーサー(最上級) | 1′49″983 | AugustJolly Team−わ | タイムトライアル 6MT |
| 2 | 上海万里の長城(グレートウォール) | 50[illegible],430 | 9MH | ALL |
| 3 | マーブルスーパーヒーローズ(スパイダーマン) | 832,000 | H・I | ALL ㊣㊙無 |
| 4 | 鉄拳2 Ver. B(ヘイハチ) | 3′08″58 | K K | ALL ㊣㊙無 |
| 5 | 鉄拳2 Ver. B(JACK−2) | 3′57″55 | ウォルター江角 | ALL ㊣㊙無 |
| 6 | パズルボブル2X(パズルモード) | 5,338,840 | 共笑ジル | 8面 Xモード |
| 7 | 逆鱗弾(タイプB) | 1,108,060 | ボケゾラ夫 フランケン1号 | 5面 ㊣付 |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## プレイシティキャロット二荒店 ☆=0(14)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(0286)34−0611

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ナムコクラシックVol. 1 ゼビウス(アレンジ) | 1,508,220 | CHOKU美ちゃん♡ ソルかわかんなーい♡ | いちおーALL 2UP SOL×44 EX |
| 2 | ナムコクラシックVol. 1 ゼビウス(オリジナル) | 921,630 | CHOKU美ちゃん♡ ソルはわかるもーん♡ | いちおーALL 残1 SF×1 |
| 3 | ギャラガ(アレンジ) | 393,850 | MGK−AIBA | 26面 |
| 4 | ストリートファイターZERO(ガイ) | 1,500,500 | WAR | ALL |
| 5 | サムライスピリッツ(ナコルル) | 2,083,100 | LECON−N. C | ALL |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームセンタードリーム ☆=0(20)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国(タイムアタック) | 11,250,020 | 猫飯たべ | ファイター EX ALL 連付 |
| 2 | ゲーム天国(タイムアタック) | 11,137,370 | TOMMY | モモコ 連付 |
| 3 | ゲーム天国(タイムアタック) | 10,015,010 | DIG−AMP | Z−DINE 連付 |
| 4 | ゲーム天国(タイムアタック) | 10,047,120 | 仙台まであやまりに来い!! Ⓩ | ブーベラ ALL 連付 |
| 5 | ゲーム天国(ノーマル) | 11,106,470 | H/S 鳴沢 唯 | フィターEX 2−4 連付 |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# 君こそゲーメスト！

| 集計 | GAME | | HI-SCORE | NAME | 店舗 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1回目集計 | ゲーム天国 | ノーマルモード | 40,046,350 (使用キャラ:ファイターEX) | GGE−VXV | アイリン夢空間 (岐阜) |
| | | タイムアタックモード | 13,373,320 (使用キャラ:ブーペラ) | SUR − ZFC − FCM(北) | ギャレッソ津田沼店 (千葉) |
| | 逆鱗弾 | | 2,274,940 (使用キャラ:タイプC) | G.M.C. げえむのごんちゃん | サブカルチュア (福岡) |
| | ファイティングバイパーズ | | 1′53″48 (使用キャラ:バン) | KJN | プレイシティNASA 杉本町店 (大阪) |
| 2回目集計 | ナムコクラシックコレクションVol. 1 | ギャラガ(アレンジ) | 連保持 1,390,810 | KSG | プレイシティキャロット巣鴨店 (東京) |
| | | ゼビウス(アレンジ) | 連 5,577,590 | G.M.C. R−I | サブカルチュア (福岡) |
| | | マッピー(アレンジ) | 2,862,510 | Y.F | プレイシティキャロット巣鴨店 (東京) |
| | | ギャラガ(オリジナル) | 連保持 525,390 | | 個人申請 プレイシティキャロット巣鴨店 (東京) |
| | | スーパーゼビウス(オリジナル) | 連保持 267,900 (AREA12) | AIXOM-H.Y(奈) | プレイシティNASA 杉本町店 (大阪) |
| | | ゼビウス(オリジナル) | 連保持 1,181,860 | Mr. さくやま君 | 個人申請 プレイシティキャロット巣鴨店 (東京) |
| | | マッピー(オリジナル) | 348,210 | BOSTON | アイリン夢空間 (岐阜) |
| | 鉄拳2 バージョンB | キング | 連必 1′57″25 | KFさんネームどうもありがとう(怒)魔王W(子) | プレイランドスカイシアター (埼玉) |
| | | ジャックー2 | 連必 1′09″08 | 鉄友会−不本意−AMP | プレイシティ24 (北海道) |
| | | ジュン | 連必 1′49″06 | PST−JUN(恋) | プレイランドスカイシアター (埼玉) |
| | | ニーナ | 連必 1′23″36 | F.T.A−F′−Chi (春)(冬)(眠)(中) | JOYCOM平店 (福島) |
| | | ヘイハチ | 連必 1′16″46 | | |
| | | ポール | 連必 1′15″76 | 鉄友会−魔B党−K.O | プレイシティ24 (北海道) |
| | | ミシェール | 連必 1′44″75 | BELLDANDY 鉄拳全滅はさけたいね | |
| | | ヨシミツ | 連必 1′30″61 | SHADOW | |
| | | レイ | 連必 1′31″71 | 鉄友会−魔B党−K.O | |
| | | ロウ | 連必 1′10″78 | F.T.A−F′−Chi (春)(冬)(眠)(中) | JOYCOM平店 (福島) |
| | 戦球 | 対戦モード | 保持 3,176,990 (12面) | GPP−NPA−ぱのお | ゲームプラザイエローハット (愛知) |
| | | 腕前判定モード | 保持3,325,820 | ホエホエくん | 個人申請 アミューズメントスペースフジ (大阪) |
| | 将棋の達人 | | 保持 67手 | AIXOM−DEN (将棋知りません) | プレイシティNASA 杉本町店 (大阪) |
| | 銃弾嵐 | | 連 2,062,150 | ROBOCOP | サブカルチュア (福岡) |
| | ダンクドリーム'95 | | 159点 | 咆哮野郎−まJU | アミューズメントスペースフジ (大阪) |
| | バーチャコップ2 | | 保持 699,425 | ZAB | プレイシティキャロット巣鴨店 (東京) |
| | ぷるるん | | 919,800 (22面) | I | ジャスコ川西店プレイランド (兵庫) |
| | クイズ ドレミファグランプリ2 | | 保持 4,340 | ゴン太留年おめでとうIXRX−おおつぼ | 個人申請 パラディックテル ブラックジャック (広島) |

## その1

遅くなりましたが、明けましておめでとうございます。今年もハイスコアで盛り上がって行きましょう。

まずはお詫びです。先月の「ハイスコアに関する封書」が届くのが、締め切りの3日前ぐらいになってしまってすみません。今後は早く届くようにします。

さてさて今回より新ルールによる集計が始まりましたが皆さんご理解して頂けたでしょうか？1年間はこのルールでやって行きたいと思っています。新しいルールに不満のある人は手紙でも通信欄にでもいいですからご意見ください。今後ルールを変える際の参考とさせていただきます。

新ルールになってちょっと表の書き方が変わっていますので説明したいと思います。今回新ルールによる集計機種は今回3機種しかないが、連射別の集計はなくなり、さらに必殺技ボタンの規制により

「君こそゲーメスト！」の欄に「連」や「必」をつける必要がなくなりましたので消させて頂きました。あと今後出るようになると思いますが、

「同」が付いていたらボタンの同時押しの意味を指しているので覚えておいてください。

☆も5回の集計内ならすべて給付されますので☆マークを付ける必要がないので消させていただきました。そのほか、保持制度も残っていますので、5回集計内のゲームコース別、キャラ別のゲームすべて浮上しています。変更点はこんなところです。

ぶひぶひ（通訳＝ではでは）早速各ゲームの説明に入って行きましょう。

まずはゲーム天国からです。いきなり新ルールにより1回

（次のページにつづく）

## GAME in DAIEI ☆＝0 (29)

千葉県市川市南八幡4−1−7駅前ビルB1 ☎(0473)76−9764

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国 | 11,012,710 | NLB−KNTR | タイムアタックALL ブーペラ使用 |
| 2 | ゲーム天国 | 9,845,230 | NLB−KNTR | タイムアタックALL ファイター使用 |
| 3 | 逆鱗弾 | 1,870,340 | NLB−ALT−(た) | BタイプALL |
| 4 | 逆鱗弾 | 2,076,200 | NLB−ALT−(た) | Cタイプ ALL 2P側 |
| 5 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,713,400 | UHE | ALL ウルヴァリン使用 |
| 6 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,222,900 | Pixy | ALL ハルク使用 |
| 7 | パズルボブル2 | 155,183,270 | B. B | ALL |
| 8 | ゲーム天国 | 11,013,970 | はむはむ | タイムアタックALL モモコ使用 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームコーナーヤングパレス ☆＝0 (17)

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(04709) 3−6431

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国(ノーマル) | 10,695,050 | URD NAD 次はマジックナイフNAD | 2−2 エクセリオン 連付 |
| 2 | ゲーム(タイムアタック)(エクセリオン) | 9,636,190 | HARD−UKY | クリア 連付 |
| 3 | ゲーム(タイムアタック)(ブーペラ) | 11,803,030 | URD−NAD | クリア 残タイム13 連付 |
| 4 | ゲーム(タイムアタック)(Z-DYNE) | 11,147,600 | 赤リボン・ポタ太 | タイムアップ 連付 |
| 5 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,738,600 | HARD M. M | ALL アイアンマン |
| ★ | 餓狼伝説(ジョー東) | 1,979,500 | HARD−UKY | ALL ドロー×15 連付 |
| 7 | ストライカーズ1945(スピットファイヤー) | 1,394,200 | あべちょ OVA決定ラジオもよろしく♡ | 2−6 連付 |
| 8 | ソニックウィングス3(キートン) | 2,162,300 | HARD HPI | 2−5 連付 |
| 9 | 鉄拳2 Ver. B(ジュン) | 2′55″45 | 赤リボン・ポタ太郎 | ALL |
| 10 | | | | |

## プレイランドスカイシアター ☆＝4 (263)

埼玉県深谷市西島町2−20−25 ☎(0485)73−8667

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイティングハイパーズ | 1′59″55 | TPD YAMA | ALL (連) ジェーン使用 |
| 2 | ゲーム天国(タイムアタックモード) | 10,867,330 | 虹野と駅弁食べたいな PST 椎名へきる | ALL (連) モモコ120% |
| 3 | ゲーム天国(タイムアタックモード) | 10,571,630 | (秋)OZ−RIZ | ALL (連) プラスアルファ |
| 4 | ゲーム天国(タイムアタックモード) | 10,300,380 | PST DIR(R) | ALL (連) フォーメーションZ |
| 5 | ナムコクラシックVol. 1(マッピーアレンジ) | 2,250,530 | PST−EPT(仕) | ALL 残1 N. H×19 |
| ☆ | 鉄拳2 Ver. B(風間準) | 1′49″06 | PST−JUN(恋) | ALL (連必) |
| 7 | 鉄拳2 Ver. B(ミシェール・チャン) | 2′02″55 | EGC−(神)STR | ALL (連必) 来店ありがとう♡ |
| 8 | 鉄拳2 Ver. B(平八) | 1′36″28 | BTM KSM(恵) | ALL (連必) 来店ありがとう♡ |
| ☆ | 鉄拳2 Ver. B(キング) | 1′57″25 | KFさんネームいつもありがとう(怒)魔王W(子) | ALL (連必) …泣かす |
| 10 | 鉄拳2 Ver. B(レイ・ウーロン) | 1′43″65 | ももこ〜ブルマーくれ NTS−葵ももこ | ALL (連必) |

## 熊谷ガリバー ☆＝0 (36)

埼玉県熊谷市筑波2−49−8 フォーラム秋山ビルF1・B1 ☎(0485)21−7821

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国(ブーペラ) | 9,783,950 | A Z | (連) タイムアタック |
| 2 | ゲーム天国(ファイターEX) | 8,743,010 | PGP−まちゃみ | (連) タイムアタック |
| 3 | バーチャコップ2 | 542,262 | GTA | ALL |
| 4 | パズルボブル2(ひとりでパズルモード) | 205,332,790 | PTC | ALL A−C−G−L−Q−W |
| 5 | ソニックウィングス3(ブレイザーズ) | 2,640,600 | derONKEL | 2−8 (連) |
| 6 | 首領蜂(TYPE−C) | 34,410,140 | A Z | ALL (連) |
| 7 | ストリートファイターZERO(サガット) | 1,824,800 | OMO | ALL |
| 8 | ストライカーズ1945(メッサーシュミット) | 1,210,500 | VGS−TAMAO | 2−4ボス(連) |
| 9 | レイフォース | 8,002,800 | PGP−まちゃみ | ALL(連)残×0 |
| 10 | ガンバード(バルナス) | 2,189,000 | DBL−ころたん | ALL(連) あと64点 |

## ポニーワールド・ザ・コング ☆＝0 (6)

埼玉県所沢市緑町1−3−7 ☎(0429)25−1551

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーブルスーパーヒーローズ(マグニート) | 1,559,200 | 岡さん1UP所教えて 丸山 後藤 | |
| 2 | ザキングオブファイターズ95 | 631,420 | つるが 8RO | 京、タクマ、ロバート |
| 3 | ストリートファイターZERO | 2,100,100 | いつかJULを倒す 豪鬼を極めし者 | ゴーキ |
| 4 | バーチャファイター2 | 1′38″02 | OT | アキラ |
| 5 | パズルボブル2 | 85,864,580 | サトーちゃん | 28面まで |
| 6 | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | 1,055,600 | こんにちわっか | ガルフォード |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 荏原ゲームコーナー ☆＝4 (406)

東京都品川区旗の台3－12－3 荏原会館 ☎(03)3781－4359

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2 verB (ミシェール) | 1′45″36 | EGC－(神)STR | ALL (予)1′13″ |
| 2 | 鉄拳2 verB (ブルース) | 3′27″60 | EGC－(神)STR | ALL |
| 3 | マーブルスーパーヒーローズ (ハルク) | 1,291,700 | EGC－MIS(由) | ALL |
| ☆ | ソニックウィングス3 (エレイン＆シンシア)(連) | 3,137,500 | EGC (お)SPT | ALL 1周 178万 |
| ☆ | 上海 万里の長城 (北京) | 862,800 | EGC－(元)MKZ | ALL |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 池袋プレイランドラスベガス ☆＝0 (59)

東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ナムコクラシックVol.1(池) ゼビウス(アレンジ) | 3,446,180 | CHAT あああるじーぷー | ALLSOL(ハ) EX 面クリア |
| 2 | ゲーム天国(連) (ノーマル) | 10,138,190 | カス先生 | 2－3 ブーベラ |
| 3 | ゲーム天国(連) (タイムアタック) | 11,408,850 | ZKB－JAC | ブーベラ |
| ★ | ストライカーズ1945(連) (零式) | 2,104,400 | DAB、S | ALL 114万 |
| 5 | 逆鱗弾 | 1,570,500 | DMD先生また飲みましょうピクシィ、ミサ | TYPE－B ALL |
| 6 | マーブルスーパーヒーローズ (ブラックハート) | 2,159,900 | あと50万くらい? AVJM－TAMAO | ALL |
| 7 | バツグン(連) (タイプB) | 24,199,770 | AVJM－TAMAO | ALLB×5 |
| 8 | 鉄拳2 Ver.B (アーマーキング) | 1′55″50 | 猛獣使いBCG | ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームプラザコトブキ ☆＝0 (5)

埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2 Ver.B (ロウ)(連) | 1′26″30 | BTM－KSM(恵) | ALL |
| 2 | 鉄拳2 Ver.B (平八) | 1′35″25 | ZYX | ALL |
| 3 | 鉄拳2 Ver.B (ジャック2)(連) | 1′37″76 | FUJ | ALL |
| 4 | 鉄拳2 Ver.B (くま)(連) | 1′49″56 | FUJ | ALL |
| 5 | 鉄拳2 Ver.B (一八)(連) | 1′54″68 | ZYX | ALL |
| 6 | 鉄拳2 Ver.B (A・キング) | 2′11″06 | ZYX | ALL |
| 7 | 鉄拳2 Ver.B (ブルース) | 2′12″10 | ZYX | ALL |
| 8 | 鉄拳2 Ver.B (レイ) | 2′22″21 | えのきん | ALL |
| 9 | 鉄拳2 Ver.B (準)(連) | 2′27″00 | BTM－KSM(恵) | ALL |
| 10 | 鉄拳2 Ver.B (リー)(連) | 2′29″38 | ZYX | ALL |

## キャッスル＆YOU² ☆＝1 (414)

東京都町田市原町田6－14－8 ☎(0427)28－8693(キャッスル)

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国 (ジェイナス(連)) | 16,087,630 | PTY－SON | 2－4 |
| 2 | 逆鱗弾 (タイプA) | 2,085,620 | RVS－R Y | ALL |
| 3 | 逆鱗弾 (タイプB) | 1,987,920 | RVS－R Y (ブヒー) | ALL |
| 4 | 逆鱗弾 (タイプC) | 2,056,480 | HIZ－ASM | ALL(創) |
| 5 | マーブルスーパーヒーローズ (ブラックハート) | 2,407,900 | シトラスのおしえ | ALL |
| 6 | マーブルスーパーヒーローズ (サイロック) | 2,471,900 | ぺんくろうりい | ALL |
| 7 | 鉄拳2 ver.B (アーマーキング) | 1′35″45 | ぺんくろうりい | ALL |
| 8 | PANG! 3 (激ムズ) | 3,920,400 | KSL －WARRIOR | ALL |
| ★ | ストリートファイターZERO (サガット(連)(必)) | 2,970,500 | HIZ－ASM | ALL(ハ) |
| 10 | | | | |

## プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝4 (191)

東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1 ☎(03)3943－6735

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国 (ノーマル エクセリオン) | 26,314,970 | ZKB－SUZUKI | 連付ALL |
| 2 | ゲーム天国 (ノーマル ブーベラ) | 16,568,070 | DBL－カス | 連付2－5 |
| 3 | ゲーム天国 (タイムアタック ブーベラ) | 11,519,180 | ZKB－JAC | 連付 ALL |
| 4 | ゲーム天国 (タイムアタック モモコ) | 11,069,320 | マーシーラビット中毒 はむはむ | 連付 ALL |
| 5 | ストライカーズ1945 (ゼロ) | 2,082,900 | DAB S | 連付 ALL 1周.13、2万 |
| 6 | ストライカーズ1945 (スピット) | 1,980,900 | ZKB－NUR(8) | 連付 ALL 1周113万 |
| 7 | レイブレーサー (初級) | 1′48″277 | REV | TT 完走 |
| ☆ | ナムコクラシックVol.1 (マッピーアレンジ) | 2,862,510 | Y. F | ALL 3ミス |
| 9 | ナムコクラシックVol.1 (ゼビウスアレンジ) | 1,990,000 | ZKB－CAS | 連付EX1面クリア SOL53 残2 |
| 10 | 逆鱗弾 | 2,024,080 | drf－CHU(主) | ALL |

## ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝2 (28)

埼玉県越谷市大沢3－6－12 ☎(0489)79－4320

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | レイブレーサー (初級 T.T) | 1′45″474 | ATF－K K | 完走 ギアボタン(連) |
| 2 | レイブレーサー (中級 T.T) | 1′51″649 | PNT－ばん | 完走 ギアボタン(連) |
| ☆ | レイブレーサー (上級 T.T) | 2′3″861 | ATF－K K | 完走 2ミス ギアボタン(連) |
| 4 | 上海 万里の長城 (クラシック上海) | 188,500 | NIL | 10面 |
| ★ | ガイアポリス (プリンス連なし) | 13,381 | GAUT 佐藤大樹 | ALL |
| 6 | ガイアポリス (プリンス連付) | 13,642 | 終電のため超妥協 佐藤大樹 | ラスボス |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームコーナーフジ ☆＝1 (151)

東京都葛飾区新小岩1－50－8 ☎(03)3652－0670

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | スーパーストリートファイターⅡX (リュウ)(連) | 2,543,800 | (文) | ALLP×20 R×39 爪×3 |
| ★ | X－MEN (4P・Ver) | 1,893 | Rai | ALL |
| ★ | スーパースラムズ (海南) | 149点 | SCRD | ALL |
| 4 | 鉄拳2 (JACK－2)(連) | 1′16″96 | 剣匠イザナム | ALL 旧Ver. 来月も勝つでしょう |
| ★ | スーパーストリートファイターⅡX (M・BISON)(連) | 2,595,600 | GSM－YBK－つる | ALL 爪×4 2－4－0 |
| 6 | マーブルスーパーヒーローズ (シュマゴラス)(連) | 2,441,300 | Kiku | ALL |
| 7 | マーブルスーパーヒーローズ (マグニート)(連)(必) | 3,971,700 | Rai | ALLR×24 10万×1 |
| 8 | マーブルスーパーヒーローズ (キャプテン・アメリカ)(連)(必) | 2,256,500 | 山王丸和恵 | ALLR×24 |
| 9 | マーブルスーパーヒーローズ (サイロック)(連) | 2,479,600 | G. M. C. URA(Z) | ALLR×24 10万有り |
| 10 | 鉄拳2 ver.B (ロウ)(連)(必) | 1′28″35 | MHK－MKH(Z)(F)(C) マダムキラー春光(鉄)(六) | ALL |

## TILT神保町店 ☆＝1 (367)

東京都千代田区神田神保町2－14－4 ☎(03)3262－2823

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 逆鱗弾 | 2,058,760 | drf－CHU(主) (期待の新人!?) | ALL 残ボム×3 C－TYPE (2P) |
| 2 | デンジャラスカーブス (上級) | 4′07″12 | RT無免φ2 STG－MIC | バイク、MT |
| 3 | デンジャラスカーブス (初級) | 4′44″56 | 神田智留人 | バイク、AT |
| 4 | デンジャラスカーブス (初級) | 4′55″08 | タイトー営業車マジコロ神田智留人 | クルマ、AT |
| 5 | パズルボブル2X (Xモード) | 20,489,000 | 一応クリアしたまでの事です。ダメすぎ | ALL 千万取りづらいっスね |
| 6 | 逆鱗弾 | 1,485,360 | GSC－腹へった | ALL A－TYPE |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0 (19)

東京都豊島区東池袋3－1－4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983－0618

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトフォクシーズ | 13,394,000 | まつお | ベッティー ドー ALL |
| 2 | サイバーサイクルズ | 1′57″209 | 後藤 徹也 | グリーンヒル NVR750R |
| 3 | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | 1,089,200 | 草波 速龍 | 服部半蔵、羅刹、剣豪 |
| 4 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,999,200 | T. I | マグニートー クリア |
| 5 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,256,800 | 等身大LEI－LEI | サイロック クリア |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# 君こそゲーメスト！

## その2

| 集計 | GAME | | | SCORE | NAME | 店舗 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3回目集計 | ソニックウイングス3 | アレックス | 連 | 3,170,500 | GGE−WXW | GAME's WiLL（京都） |
| | | エレン&シンシア | 連 | 3,137,500 | HST−(お)SPT | 荏原ゲームコーナー（東京） |
| | | ブラスター・キートン | 連 | 3,402,800 | HKR | GAME's WiLL（京都） |
| | | コウフル&レヴァー・N・ホワイト卿 | 連 | 3,211,600 | | |
| | | チャイカ&プーシカ | 連 | 3,225,700 | GGE−WXW | |
| | | ブレイザース | 連 | 3,448,000 | | |
| | | ホワイティ | 連 | 3,201,600 | | |
| | | 真尾まお | 連 | 4,821,800 | | |
| | | マーカム | 連 | 3,727,700 | HKR | |
| | | 緋炎 | 連 | 3,407,300 | | |
| | 湾岸戦争 | 初級 | 連保持 | 8,233,600 | G.M.C.げえむのごんちゃん | モンキーハウス本館（福岡） |
| | | 中級 | 連保持 | 11,349,600 | 外道T・H | |
| | | 上級 | 連保持 | 18,723,300 | エアロテーブルとアストロが共存する店(上) | |
| | ロックマン・ザ・パワーバトル | | | 1,324,800 | 咆哮野郎ーまJU | アミューズメントスペースフジ（大阪） |
| | 超人学園ゴウカイザー | | 保持 | 1,272,200 | 大張さんに捧げるハイブリットまかクン | ゲームプラザミッキー（広島） |
| | デンジャラスカーブス（上級） | | 保持 | 4′07″37 | STG−MIC | TILT神保町店（東京） |
| 4回目集計 | パズルボブル2 | | 保持 | 490,147,210 | DCC−AGAS−KACP | ゲームプラザ イエローハット（愛知） |
| | あっかんべーだー | | 保持 | 1,181,060 | AXIOM−Y.N(頑) | プレイシティNASA杉本町店（大阪） |
| | パルスター | | | 6,694,510 | やだやだやだやだELH−ぱち先生 | 個人申請 JOY広島店（広島） |
| | INDY500 | INDY500 | 保持 | 2′27″343 | KSG(ま) | GAME's WiLL（京都） |
| | | ハイランドレースウェイ | 保持 | 2′25″179 | WZH | |
| | | ベイサイドストリート | | 2′56″982 | R.N | 個人申請 ドラッピー今池店（愛知） |
| | 豪血寺一族外伝最強伝説 | | 連保持 | 2,431,200 | あと130万 | 扇が丘レジャーセンター（石川） |
| | 上海万里の長城 | クラシック上海 | 保持 | 599,100 | PST−EPT(上)（琉球リハビリ中） | プレイランドスカイシアター（埼玉） |
| | | グレートウォール | 保持 | 506,450 | TER | ゲームプラザヴィクトリア（北海道） |
| | | 北京 | | 862,800 | EGC−(元)MKZ | 荏原ゲームコーナー（東京） |
| | ドラグーンマイト | シングル | 連必保持 | 2,088,600 | すさまG−KOS | 扇が丘レジャーセンター（石川） |
| | | チーム | 保持 | 1,218,400 | DDD | ゲームプラザ（熊本） |
| 5回目集計 | 鉄拳2 | キング | 連必保持 | 1′21″16 | 魔王W子 | プレイランドスカイシアター（埼玉） |
| | | ジャック−2 | 連必保持 | 1′16″11 | いっほふ？JAG−H.S | 荏原ゲームコーナー（東京） |
| | | ジュン | 連必保持 | 1′25″96 | ZFC−MKH（マダムキラー春光） | ゲームコーナーフジ（東京） |
| | | ニーナ | 連必保持 | 1′14″91 | F.T.A−F'−Chi(春) | JOYCOM平店（福島） |
| | | ヘイハチ | 連必保持 | 1′18″86 | PTY−FUS | キャッスル&YOU²（東京） |
| | | ポール | 連必保持 | 1′06″35 | 鉄友会−魔B党−K.O | プレイシティ24（北海道） |
| | | ミシェール | 必保持 | 1′36″00 | TNG−MAT | プレイシティNASA杉本町店（大阪） |
| | | ヨシミツ | 連必保持 | 1′11″96 | ついに業界人？みたいな♡ | 荏原ゲームコーナー（東京） |
| | | レイ | 連必保持 | 1′15″48 | G・CRUSH−EFA | GAME POP・LAND（岐阜） |
| | | ロウ | 連必保持 | 1′03″45 | H.N氏+、Z氏+オレパターンF'−C(春) | JOYCOM平店（福島） |

目集計はキャラ別集計をしないということでビックリしている人、怒ってる人、いろいろな人がいると思います。一応、1回目集計の申請数次第で2回目のキャラ別集計をやるかどうかを決めたいのでどうかご理解願います。話が少しそれましたが、このゲームには2つのモードがあります。

ノーマルモードとタイムアタックモードがあるが今回の申請数を見るとタイムアタックが断然申請数が多いのでタイムアタックは次回よりキャラ別をやって行きたいと思います。しかし、ノーマルモードのほうはキャラ別するほどの申請がありませんでしたので、キャラ別はしません。

ノーマルモードのほうですが、早くも2周達成されています。ですが、この集計をしたときにすでに5キャラすべて2周クリアしているとはすごいですね。

一方タイムアタックモードのほうもなかなか熱い戦いが繰り広げられている。プレイキャラも女キャラのセリアとモモコに集中しています。その中でもセリアは、広範囲に打ててそこそこショットパワーもあるので使いやすいキャラといえるでしょう。スコアも1600万点台といきなり2位との差が300万点以上あります。とあるところから聞いた話ですが、毎秒10発程度の連射スピードだと一番いいと聞きましたが本当かどうか連射を作れる人は試してくださいな。

つづきましては逆鱗弾です。このゲームもなかなか申請が多かったので次回よりキャラ別集計を開始します。

すでにタイプA・B・Cすべて200万点を越えています。トップの200万点もすごい

## 中央プラザ大泉店3店集計 ☆=0（20）

東京都練馬区東大泉1−35−6 ☎(03)3978−5434

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 戦球（判定） | 2,867,750 | K | L75 BI165 |
| 2 | ゲーム天国（ノーマル） | 5,544,960 | PRQ | 2−3 |
| 3 | ナムコクラシックVol.1（ギャラガアレンジ） | 1,283,250 | ひでえお | ALL 残5 |
| 4 | ナムコクラシックVol.1（ゼビウスアレンジ） | 2,624,780 | VAX ヤマト | 残0 ALL SOL×60 |
| 5 | 首領蜂 | 23,977,970 | VAX | Cタイプ |
| 6 | 上海万里の長城（北京） | 578,960 | DDI | R26 |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームセンターポパイ ☆=0（28）

東京都足立区綾瀬4−9−31 ☎(03)3620−4873

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 逆鱗弾（Type−A） | 1,544,480 | MOL−SAI−ZAR | ALL |
| 2 | 逆鱗弾（Type−B） | 1,751,580 | NLB−ALT−(た) | ALL |
| 3 | 逆鱗弾（Type−C） | 2,025,160 | MOL−SAI カトル | ALL |
| 4 | ゲーム天国（モモコ）(連) | 10,299,540 | モモピーみたいなー | ALL タイムアタックモード |
| 5 | ゲーム天国（ブタ）(連) | 9,093,020 | ヒイロ君(W) | ALL タイムアタックモード |
| 6 | ゲーム天国（プラスアルファ）(連) | 10,505,800 | KSD−ZXS | ALL タイムアタックモード |
| 7 | ゲーム天国（ファイター）(連) | 10,024,560 | NLB−KNTR | ALL タイムアタックモード |
| 8 | ソニックウィングス3（マーカム）(連) | 2,685,700 | MOL−Ufoハゼー MONDO | 2−8 |
| 9 | ロックマンザパワーバトル（1、2コース） | 881,500 | MOL−SAI・イサム | ALL オール(P) |
| 10 | | | | |

## ゲームセンターコパⅢ ☆=0（175）

神奈川県秦野市南矢名2−19−5 ☎(0463)78−0610

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 逆鱗弾 | 2,051,760 | ヘナ(天) | ALL タイプB |
| 2 | 逆鱗弾 | 2,109,820 | チキンゲーム | ALL タイプC |
| 3 | ゲーム天国（タイムアタック） | 10,617,810 | チキンゲーム | ALL(連) ブーペラ |
| 4 | パズルボブル2（ひとりでパズル） | 186,966,970 | PTC | ALL |
| ★ | ストリートファイターZERO（ゴウキ） | 3,292,900 | KMC−IZA(天) | ALL(連)(必) |
| 6 | サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | ALL | GPK−YSR | .コイン |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲーム倶楽部大船店 ☆=0（8）

神奈川県鎌倉市大船1−23−7 ☎(0467)44−1963

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ナムコクラシックVo.1 ゼビウス（アレンジ）連付 | 2,735,240 | VMT−ABU | ALL E−1 |
| 2 | ナムコクラシックVol. ギャラガ（アレンジ）連付 | 1,316,690 | VMT−ABU | ALL 残×5 TIME15：43 |
| 3 | ゲーム天国（ノーマル）モモコ（連付） | 6,611,100 | ねこめ、あ君 | 2−1 |
| 4 | ゲーム天国（タイムアタック）プーペラ（連付） | 11,003,270 | STG−SARU | 全然す |
| 5 | ゲーム天国（タイムアタック）Z−DYNE MK−Ⅱ（連付） | 9,008,240 | STG−UACKY | 病気 |
| 6 | ゲーム天国（タイムアタック）ぴぐ（連付） | 10,153,730 | CHAT−ああるじーぶー | 残11秒 |
| 7 | ゲーム天国（タイムアタック）モモコ（連付） | 11,040,980 | STG−モモコもんもん | |
| 8 | マーブルスーパーヒーローズ（アイスマン） | 2,146,600 | ECM−ZENJI | |
| 9 | パズルボブル2 | 121,837,310 | Y・Y | ALL |
| 10 | クイズまる子、デラックス | 181,700 | 覇我亜怒 | 5面でミス 永尺・藤木ペア |

## ゲームセンターナポレオン ☆=0（109）

神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国 タイムアタック（モモコ） | 11,264,240 | CVM−NAK | ALL 連あり |
| 2 | ゲーム天国 タイムアタック（ファイターEX） | 10,947,310 | CVM−NAK | ALL 連あり |
| ★ | 極上パロディウス（ビックバイパー） | 4,573,500 | ぼんくらバイパー | ALL 1周232万 |
| ★ | ぷよぷよ通 | 853,209 | CKN | ALL 1面17連鎖 572sec |
| 5 | 逆鱗弾（A−TYPE） | 1,402,980 | GPK−しんの丸 | ALL |
| 6 | ナムコクラシックVol.1（ゼビウス・アレンジ） | 2,987,860 | 吉田サンのおかげです | ALLEXT 1面 |
| 7 | ナムコクラシックVol.1（マッピー・オリジナル） | 274,600 | VMT−ILG−吉田 | ALL ノーマル 残×2 |
| 8 | レイブレーサー（初級T.T） | 2′16″653 | ORE | |
| 9 | レイブレーサー（中級T.T） | 2′32″675 | ORE | |
| 10 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 2,124,200 | GPS | ALL |

## アイリン夢空間 ☆=2（120）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327−0218

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ゲーム天国（ファイターEX）（連） | 40,046,350 | GGE−VXV | 全2周ALL ノーマルモード |
| 2 | ゲーム天国（ファイターEX）（連） | 12,377,670 | GGE−MKC | ALL 残21秒 タイムアタック |
| 3 | ゲーム天国（ブーペラ）（連） | 13,312,940 | CYCLONE−R T | ALL 残30秒 タイムアタック |
| 4 | ゲーム天国（Z−DYNE MK II）（連） | 11,583,220 | IML−UUU（た） | ALL 残6秒 タイムアタック |
| 5 | ゲーム天国（ぶたさん）（連） | 11,668,380 | さえない軍団−MOL（た） | ALL 残0秒 タイムアタック |
| 6 | ゲーム天国（モモコ）（連） | 11,940,180 | FUJ | ALL タイムアタック |
| ☆ | ナムコクラシックVol.1（マッピー） | 348,210 | BOSTON | ALL 1ミス オリジナル版 |
| 8 | 鉄拳2 Ver.B（ニーナ）（連）（必） | 1′52″03 | G・CRUS−きみちゃん | ALL |
| 9 | 鉄拳2 Ver.B（ポール）（連）（必） | 1′26″95 | G・CRUSH −FAM | ALL |
| ★ | 首領蜂（タイプ・C） | 48,543,770 | 近江からの使者 | 全2周ALL フルオート有 |

## プレイシティキャロット松本店 ☆=0（27）
長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1　☎(0263)35−6744

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ナムコクラシックVol.1（ゼビウス・アレンジ） | 2,705,410 | KSC−蕃之字元帥 | スペシャル1面 （連）付 |
| 2 | ナムコクラシックVol.1（ゼビウス・オリジナル） | 936,040 | APO（ら） | ソル60本 ALL （連）付 |
| 3 | ナムコクラシックVol.1（マッピー・オリジナル） | 284,150 | APO（ら） | ALL （（連）付） |
| 4 | ガンバード（マリオン） | 1,993,500 | TAD | ALL （連）付 1周109万 |
| 5 | ガンバード（鉄） | 1,338,600 | L・L | 2−6 （連）付 列車あり |
| 6 | ストライカーズ1945（ムスタング） | 1,478,900 | KSC−KLM | 2−6 （連）付 1周97万 |
| 7 | パズルボブル（パズルモード） | 255,338,220 | HID | ALLWゾーン |
| 8 | ゲーム天国（タイムアタック・モモコ） | 9,982,960 | TAD | ALL（?） （連）付 |
| 9 | ゲーム天国（ノーマル・ブーペラ） | 6,908,460 | KSC−LIT（み） | 2−1 （連）付 |
| 10 | ゲーム天国（ノーマル・モモコ） | 6,424,590 | TAD | 2−1 （連）付 |

## ハイテク遊園ニュースター ☆=0（4）
山梨県甲府市国母5−20−16　☎(0552)28−8923

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 逆鱗弾 | 879,420 | 庚 龍零 | 4面 C-TYPE |
| 2 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,652,500 | 坤 龍 | 1コインALL ウルヴァリン |
| 3 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,428,900 | カットサロン保坂次期店長 | ALLクリア キャプテン・アメリカ |
| 4 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,447,000 | 庚 龍零 | 1コインALL サイロック |
| 5 | ゲーム天国 | 10,159,080 | シミズ トシユキ | ブーペラ T・Aモード |
| 6 | ゲーム天国 | 5,197,070 | 甲岡唐子明太子健三 | Z−DYNE−MK II T・Aモード |
| 7 | ゲーム天国 | 9,215,360 | 甲岡唐子明太子健三 | ファイター−EX T・Aモード |
| 8 | ゲーム天国 | 4,589,940 | たなからぼたもち | MOMOKO T・Aモード |
| 9 | ゲーム天国 | 2,910,710 | D. K M. 長老 | ぴぐ T・Aモード |
| 10 | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | 630,900 | スクルド大好き | ALL 剣聖モード 修羅 緋雨閑丸 |

## GAME POP・LAND ☆=1（9）
岐阜県岐阜市六条北4−14−19　☎(058)276−9294

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーブルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン） | 3,063,500 | G・CRUSH −CYA | ALL 連付 |
| 2 | マーブルスーパーヒーローズ（サイロック） | 2,641,900 | G・CRUSH −きみちゃん | ALL 連付 |
| 3 | マーブルスーパーヒーローズ（アイアンマン） | 3,283,700 | G・CRUSH −MSK | ALL 連付 |
| 4 | マーブルスーパーヒーローズ（マグニートー） | 3,188,400 | G・CRUSH きみちゃん | ALL 連付 |
| 5 | 鉄拳2 verB（ニーナ） | 1′37″23 | G・CRUSH −きみちゃん | ALL 連・必付 |
| 6 | 鉄拳2 verB（ポール） | 1′28″65 | G・CRUSH −FAM | ALL 必付 |
| 7 | 鉄拳2 verB（キング） | 2′25″30 | G・CRUSH −きみちゃん | ALL 連・必付 |
| 8 | 鉄拳2 verB（ミシェール） | 2′04″40 | G・CRUSH FAM | ALL |
| 9 | 鉄拳2 verB（レイ） | 1′58″30 | G・CRUSH −EFA | ALL |
| 10 | ストリートファイターZERO（ナッシュ） | 2,624,500 | G・CRUSH −いしくん | ALL 連・必付 |

## グリーンプレイランド ☆=0（6）
岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内　☎(0577)34−6077

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2 Ver.B（カズヤ） | 1′57″13 | カスヤグローブ RYU | 1cALL |
| 2 | 鉄拳2 Ver.B（デビルカズヤ） | 4′11″98 | クリアしただけ ごめんね♡ RYU | 1cALL |
| 3 | 鉄拳2 Ver.B（クマ） | 6′05″85 | 元気ですかぁ RYU | 1cALL |
| 4 | 鉄拳2 Ver.B（P.ジャック） | 5′14″90 | あまーい（本人希望） EPH | 1cALL |
| 5 | 鉄拳2 Ver.B（くにみつ） | 5′15″70 | ぬっるーい（本人希望） JUN | 1cALL |
| 6 | 鉄拳2 Ver.B（リー） | 4′37″45 | 海が… RYU | 1cALL |
| 7 | 鉄拳2 Ver.B（がんりゅう） | 10′04″53 | 山が… RYU | 1cALL |
| 8 | 鉄拳2 Ver.B（ブルース） | 3′53″65 | 意味不明な事わ… MRK | 1cALL |
| 9 | 鉄拳2 Ver.B（アンナ） | 5′53″16 | かにです ふぐです 肉…かなぁ JUN | 1cALL |
| 10 | 鉄拳2 Ver.B（ペク） | 5′48″58 | 以上…おそまつさまでしたぁ 何が?RYU | 1cALL |

## ゲームパレス ☆=0（9）
静岡県三島市一番町12−22　☎(0559)71−3057

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,609,400 | I♡LOVE 風間 準 | アイアンマン（7人目） |
| 2 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,441,900 | 春巻龍の弟子 | ブラックハート（ALL） |
| 3 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,411,700 | DCT | ウルヴァリン（ALL） |
| 4 | 鉄拳2 verB | 2′33″93 | Junky | ミシェール（タイムA） |
| 5 | 首領蜂（連付き） | 24,570,250 | ZABADAK | タイプA（ALL） HIT 132 |
| 6 | エメラルディア | 9,508,331 | ねこめーわ君 | 上級スタート LV220 |
| 7 | 四川省2 | 1,330,000 | 月 邪 | 四川省2対戦手詰り募集中!! |
| 8 | レイブレーサー（タイムアタック） | 2′17″855 | YUU | 初級 T. T |
| 9 | | | | オールドゲーム予定 |
| 10 | | | | サンダークロス レイフォース? |

## オレンジハット砺波 ☆=0（2）
富山県砺波市新又147−1　☎(0763)33−1863

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | 1,876,200 | Si 麻宮 | リムルル ALL |
| 2 | 鉄拳2 VerB（デビルカズヤ） | 5′19″95 | IZY | ALL |
| 3 | 逆鱗弾 | 1,519,340 | IZY | ALL （連） TYPE−C |
| 4 | ゲーム天国（ブーペラ） | 5,416,720 | いたくら | タイムアタック ALL |
| 5 | ゲーム天国（モモコ） | 4,674,840 | いたくら | タイムアタック ALL |
| 6 | マジカルドロップ プラス1 | 6,036 | セクシー専務外伝 凄いよ竹谷さん | FOOL ALL |
| 7 | ザキングオブファイターズ95 | 31人抜き | ゲーム機関車外伝 凄いよ小西さん | 日本チーム 京で一発勝負勝ち |
| 8 | 鉄拳2 VerB（ポール） | 3′11″92 | フェニックス流柔術 凄いよ大野さん | ALL |
| 9 | パズルでポン | 124,030 | AXA | ノーマル |
| 10 | パズルボブル2X | 8人抜き | 伊藤健一 | ノーマル |

## アミューズメントスクエアYou&I ☆=0（21）
岐阜県岐阜市住之江町1−17　☎(058)264−9135

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーブルスーパーヒーローズ（シュマゴラス） | 2,486,800 | Fe | ALL（連） |
| 2 | マーブルスーパーヒーローズ（マグニートー） | 2,264,400 | ひさしぶり | ALL（連） |
| 3 | 鉄拳2 Ver.B（ニーナ） | 1′53″16 | きみちゃん | ALL（連）（必） |
| 4 | 鉄拳2 Ver.B（ミシェール） | 1′58″55 | きみちゃん | ALL（連）（必） |
| 5 | 鉄拳2 Ver.B（ポール） | 1′36″58 | ・・・ | ALL（連）（必） |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 夢空間ファンタジー ☆=0（15）
長野県茅野市ちの丁田2732−1　☎(0266)72−5339

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイティングバイパーズ（グレース） | 3′39″47 | DES−あすたろと | ALL |
| 2 | ファイティングバイパーズ（ハニー） | 3′44″47 | DES−子きふぇる | ALL |
| 3 | ファイティングバイパーズ（バン） | 4′08″16 | XJR | ALL |
| 4 | ファイティングバイパーズ（ピッキー） | 6′03″94 | XJR | ALL |
| 5 | 鉄拳2（連）（ニーナ） | 2′23″75 | AXUS | ALL |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ハイスコア通信　お店から①

●プレイランドファンタジア（秋田）
ウチのバイトT氏をKOF95で打ち負かせる人募集中。59連勝して少々テングになってます。

●JOYCOM平店（福島）
ジョイカム土浦北店がリニューアルオープンしたので近くの人は遊びに行ってあげてください。

●モンテカルロ（群馬）
先月号のハイスコア欄のネームが一つずつズレていたみたいで、DEV様、TM（みくりや）様をはじめとしてスコアラーのみなさまにご迷惑をおかけして本当に申し訳ありませんでした。
P.S.山形のあにきさん、「学生プロレス」のビデオ、無事届きました。私の目の前で東京トヨペットの清水さんが、ルイジアナパパがそして肛門きれ次郎が展開する激しくもお約束のO間抜けバトルをみるにつけ、熱き血潮が、自分の中で飽和状態になるのを肌で感じ、流した涙の量は、ゆうに3万ガロンは超えています。
by 君のハートにリバースパンツドライバー
（With「シェイク2」店員K・Y）

●PCキャロット二荒（栃木）
えへ あたし、ちょく子。この前のナムコCC2につづいてVOL.3を考えたの。パックマン、スーパーパックマン、パック&パル（プラスアレンジ3つ）てカンジかな。え?だめ?どーしてぇー?みんなパックマンキライ?どーしてもダメェー?
ふーんだ、じゃ、いいわよ。今回は100万歩ゆずってベラボーマン（バージョンA、B、Cとアレンジ）でカンベンしてあげるわ　え?これもダメ?どーしてみんなそーやってわがままなのー?もーしんじらんなーいってカンジィー?

●ゲームプラザ・ザ・ゴリラ（東京）
スコアラー募集!!（笑）1コインALLクリアすればハイスコアになりますよー。ノートもいまだ進みません。ゲーム情報をできるだけ早く載せてますので見に来てください。
女（じょ）キャラ愛好会池袋支部、支部長MA-0001

●TILT神保町（東京）
「一ヶ月ぶりに来ても何も変わってねーな。」（Hさん）
「終わってますね、ハハ」（Nさん）
「とりあえずがここー」（Fさん）
「だめすぎ」（Kさん）
「使えねーよ」（Sさん）
「やるもんねーよ」（Mさん）
「早く、メシメシ」（Rさん）
「パチンコ行ってこよ」（H先生）
「ムダムダ」（患者さん）
と、会社が他社製品をまるで買ってくれないので、常連さんもほとんど来ません。かなり終わってます。来月あたり本格的にやばいです。こんな状態でも来てくださった方々に感謝です。蛇足というか、おせっかいとは思いますが、あまりにも個人的で過剰な思い入れの文章でびっくりですね。いろんなところで。自分1人で話を完結させてんなら自分で日記でもつけてればいいんじゃないですか?
店員ち（ハイソな気分でコミュニケ漁り）

# 君こそゲーメスト！

その3

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 5回目集計 | レイブレーサー | 初級 | ギア連付　1′45″474 | ATF−K.K | ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉） |
| | | 中級 | 1′51″200 | ATF−D | 個人申請　グッドアミューズメント・ベネッセ（群馬） |
| | | 上級 | ギア連付　2′31″861 | ATF−K.K | ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉） |
| | | 最上級 | 保持　1′37″261 | CHOKUさん元気？ZKB−LED.rf | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | | 連　673,680 | BOZ−538 | プレイシティキャロット四日市（三重） |
| | アルペンレーサー | 初級 | 保持　1′25″218 | ブラック魔王 | 個人申請　PLC（千葉） |
| | | 中級 | 1′25″624 | BRM−0089−AZ1 | 個人申請　アミューズメントパーク アクライム泉店（宮城） |
| | | 上級 | 保持　1′51″289 | JJO級マニアⓀ | 個人申請　プレイシティキャロット高田馬場（東京） |
| ストリートファイターZERO | | 豪鬼 | 連必　3,292,900 | KMC−IZA㊅ | ゲームセンターコパIII（神奈川） |
| | | サガット | 連必　2,970,500 | HIZ−ASM | キャッスル&YOU²（東京） |
| | | ダン | 連必　2,626,400 | アダルティックファイターERO | 個人申請　タイトーイン903ブリッジ（東京） |
| | | ベガ | 連必3,185,200 | Z・O・O | 個人申請　GAME's WiLL（京都） |
| ストライカー1945 | | 零式 | 連　2,104,400 | DAB.S | 池袋プレイランドラスベガス（東京） |
| 登龍門 | | | 1,254,520 | FAD−A・T | チャレンジバンバン（愛媛） |
| 首領蜂 | | TYPE−B | 47,563,660 | 究極達人甘甘王 | ビッグウェーブ（高知） |
| | | TYPE−C | 48,543,770 | 近江からの使者 | アイリン夢空間（岐阜） |
| ワールドヒーローズパーフェクト（大） | | J.カーン | 連必　17,028,300 | IPC−WHK−Ⓕ | JOYCOM平店（福島） |
| | | キャプテンキッド | 16,779,300 | あごう | プレイシティ24（北海道） |
| | | ゴクウ | 連必　14,717,100 | IPC−WHK−Ⓕ | JOYCOM平店（福島） |
| | | ジャック | 16,332,800 | SHADOW | プレイシティ24（北海道） |
| ヴァンパイアハンター | | ガロン | 連　2,972,200 | Tiny−DIL | GAME's DRAGON（京都） |
| マッハブレイカーズ | | ハイパーグライダー | 718.87 | SSS−REI−翔団 | タウンスポット&マンモス城（大阪） |
| スーパーストリートファイターIIX | | ガイル | 連必　3,007,400 | SSMR'S−MRC−レモソー阿重霞 | 個人申請　ゲームコーナーフジ（東京） |
| | | ケン | 連　3,474,800 | SSMR'S−MRC−紅い稲妻 | |
| | | 豪鬼 | 連必　2,106,900 | SSMR'S−MRC−闇の沈黙 | |
| | | M・バイソン | 連　2,595,600 | GSM−YBK−つる | ゲームコーナーフジ（東京） |
| | | ベガ | 連　2,447,000 | GSM−JCM−ベガッティーズ | 個人申請　ゲームコーナーフジ（東京） |
| | | T・ホーク | 連　1,727,600 | GSM−YBK−つる | |
| スーパーストリートファイターII | | リュウ | 連　2,543,800 | ㊛ | ゲームコーナーフジ（東京） |
| スーパースラムズ | | | 149点 | SCRD | |
| エースドライバー | | 中級 | 2′45″78 | T.Y−今日は彼氏とデートの日 | タウンスポット&マンモス城（大阪） |
| 豪血寺一族2 | | アニー | 連必　8,173,600 | RBN−すたあちなぶらーぼ〜ず | プレイシティNASA杉本町店（大阪） |
| | | アンジェラ | 連必　4,729,400 | GGE−虎井権太㊗ | 個人申請　ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京） |
| セガラリーチャンピオンシップ | | 初級 | 2′42″52 | HAB | ギャレッソ津田沼店（千葉） |
| 極上パロディウス | | ビックバイパー | 4,573,500 | ぼんくらバイパー | ゲームセンターナポレオン（神奈川） |
| サンダードラゴン2 | | 2Pプレイヤー | 連　5,929,810 | ホゲリアン | タイトーイン002スタジアム（大阪） |
| ティンクルピット | | | 22,068,400 | 爆弾博士の助手FGM−UKA | 個人申請　GAME's WiLL（京都） |
| ぷよぷよ通 | | | 853,209 | CKN | ゲームセンターナポレオン（神奈川） |
| ソニックウイングス | | JAS−39 | 連　1,544,000 | 牧♡野♡和♡也 | プレイシティNASA杉本町店（大阪） |
| 天地を喰らう | | 黄忠 | 連必　4,590,250 | AXIOM−H.Y㊇ | |
| ガイアポリス | | | 13,381（使用キャラ：プリンス） | GAUT−佐藤大樹 | ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉） |
| X−MEN | | 4Pバージョン | 1,893 | Rai | ゲームコーナーフジ（東京） |
| 餓狼伝説 | | ジョー東 | 連　1,979,500 | HARD−UKY | ゲームコーナーヤングパレス（千葉） |
| 熱血高校ドッジボール部 | | | 9,999,999＋α | Seize−KKK（奈さんありがとう） | プレイシティNASA杉本町店（大阪） |

ですが、タイプAで200万点越えているのがすごい？通常ではこんな点数はいかなくて、途中の稼ぎでかなり稼いでいるようです。

ぷひ（通訳＝次）はファイティングバイパーズですが、各店舗を回って見てみたところ、ほとんど通信台で入っているようでなかなか1人プレイがやれないと思います。その影響というかキャラもかなりまばらに送られています。残念ですがキャラ別集計はせず、一番早いキャラのみを集計したいと思います。

とは言うものの、もうすでに1分台が3キャラ出ています。

次はナムコクラシックコレクションVol・1ですが、驚異的に伸びたのがアレンジのゼビウスです。2位と差が約200万点以上あります。どうやら完全ノーミスクリアでエキストラ3をクリアしたようです。お見事です。

次は鉄拳2バージョンBです。すべてのキャラ更新されています。しかもすべて1分台に突入しています。

あれ？と思っている人がいると思いますが、マーヴルスーパーヒーローズが抜けています。これは発売してすぐに新バージョンが発売されていて、旧バージョンで入るはずの点数が新バージョンだと入らないという変更点があります。なおかつバージョンを区別するものがまるっきりありません。プレイすると分かりますが…。誠に残念ですが、今回より打ち切りにさせて頂きます。

そのほか集計打ち切り機種ですが、スカイターゲット（コンティニューをしたときに点数が0点に戻らず継続されるため）です。（担当Ⓟ）

## 扇ヶ丘レジャーセンター　☆＝2（189）

石川県石川郡野々市町高橋町86−2　☎(0762)46−6406

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーブルスーパーヒーローズ（ハルク㊨） | 1,403,600 | 穴うめ様　あと30万氏 | ALL めざせ全国デビュー |
| 2 | マーブルスーパーヒーローズ（アイアンマン㊨） | 3,955,400 | よゆーてまだ2でしょ | ALL 穴ウメですいません |
| 3 | マーブルスーパーヒーローズ（マグニートー㊨） | 3,793,300 | 装置キャラですな | ALL 今回みんなやる気なし |
| 4 | ゲーム天国（タイムアタック） | 11,770,680 | 非常〜にちんこ | ALL ブーベラ |
| 5 | ナムコクラシックVol.1（ゼビウスアレンジ） | 703,890 | SOU（久しぶりー） | AREA16ボス SOL41 |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | 扇ヶ丘レジャーセンター（☆獲得数部門） | 0点 | 今月は充電中？ | ALL　㊨㊯　5ミス |

## ゲームプラザ・イエローハット　☆＝2（161）

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9　☎(052)453−5857

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国　タイムアタック（ジェイナス） | 10,951,090 | NPA−LAC−HERO | 連付 |
| 2 | スカイターゲット | 4,627,520 | H.I | 6面 F−14 |
| 3 | マーブルスーパーヒーローズ（アイアンマン） | 2,332,000 | ひろし君DEATH | ALL |
| 4 | マーブルスーパーヒーローズ（サイロック） | 2,012,300 | G.U | ALL |
| 5 | スピードレーサー（マッハ号） | 5′53″39 | SG−ELF | ALL |
| 6 | 戦球（ソロモード） | 2,711,710 | ASD−青酸カリ14号 | |
| 7 | ナムコクラシックVol.1（ゼビウスアレンジ） | 1,160,060 | 某店店長−今だにマニア　名人 | エクストラ1まで SOL×38 |
| 8 | 鉄拳2　Ver.B（カズヤ） | 2′11″40 | CIB−日本黒人亜種ササオカ | ALL |
| 9 | パズルボブル | 55,536,790 | SOLiD−S.S | ALL |
| 10 | | | | |

## 天野スポーツのゲームコーナー　☆＝0（10）

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56−2670

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国（セリア）タイムアタック | 6,044,710 | モーモー | コイン ノーマル設定 |
| 2 | ゲーム天国（モモコ）ノーマル使用 | 15,508,350 | BFM−PSI | ノーマル使用1コイン 2−3 |
| 3 | マーブルスーパーヒーローズ（アイアンマン） | 2,024,200 | by−RIE | 1コインALL ノーマル設定 |
| 4 | マーブルスーパーヒーローズ（ブラックハート） | 1,449,000 | by−あっくん | 1コインALL ノーマル設定 |
| 5 | マーブルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン） | 1,488,300 | モーモー | コインALL ノーマル設定 |
| 6 | 鉄拳（キング） | 1′58″81 | 370by−Si | コインALL ノーマル設定 |
| 7 | アサルト | 782,900 | WTM㋻ | コイン 天野ゲーム博物館 |
| 8 | 熱血硬派くにおくん | 250,300 | マジカルプリメーラ | コイン 天野ゲーム博物館 |
| 9 | 1942 | 605,480 | NAO | コイン 天野ゲーム博物館 |
| 10 | ギャプス | 556,900 | E/G−ATR | コイン32面 天野ゲーム博物館 |

## AMZA11　☆＝0（14）

三重県熊野市木本町620−1こやま2F　☎(05978)9−0970

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,296,200 | E・H・M | キャプテン・アメリカ |
| 2 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,267,100 | E・H・M | ウルヴァリン |
| 3 | マーブルスーパーヒーローズ | 863,800 | E・H・M | ハルク |
| 4 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,290,100 | ? | マグニート |
| 5 | 鉄拳2 | 3′42″55 | 県庁猛虎会活動休止中 | アレックス |
| 6 | 鉄拳2 | 2′20″46 | 白のFD3S | ニーナ |
| 7 | 鉄拳2 | 3′03″25 | ASR | BAEK |
| 8 | 鉄拳2 | 2′44″75 | ASR | KING |
| 9 | 鉄拳2 | 3′20″06 | ASR | アーマーKING |
| 10 | 鉄拳2 | 4′49″60 | LT | レイ・ウーロン |

## プレイシティキャロット四日市店　☆＝1（25）

三重県四日市市西浦2−4−5　☎(0593)54−2266

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーブルスーパーヒーローズ | 2,146,500 | K.K | （マグニートー）ALL |
| 2 | ゲーム天国（タイムアタック） | 9,921,230 | JR | 残12秒　連付（ブーベラ） |
| 3 | ゲーム天国（タイムアタック） | 8,230,890 | BOZ−538 | 残？秒　連付 ファイターEX） |
| 4 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,875,500 | ABT | （ブラックハート）ALL |
| ☆ | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 673,680 | BOZ−538 | クラーク　タクマ ロバート　P×1ミス |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## タウンスポット&マンモス城

大阪 [illegible]

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | ースドライバー | 2'4?" [illegible] | T.Y [illegible] | ALL [illegible] |
| ★ | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 3 | [illegible] | 1,3?0,2?0 | [illegible] | [illegible] |
| 4 | [illegible] | 12,542,680 | [illegible] | [illegible] |
| 5 | ラリーチャンピオン | 2'28"60 | T.Y | ALL MT |
| 6 | マーブルスーパー [illegible] | 1,921,700 | A | ALL |
| 7 | [illegible] | 2,855,300 | [illegible] | [illegible] |
| 8 | [illegible] | 2,705,900 | [illegible] | [illegible] |
| 9 | ナムコクラシックVol.1 | 221,300 | 16面返せコラ! | ALL 残×0 |
| 10 | [illegible] | 1,915,800 | [illegible] | [illegible] |

## プレイシティNASA杉本町店

大阪 [illegible]

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーブルスーパー [illegible] | 2,5??,?00 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 2 | [illegible] | 1'33"48 | [illegible] | ALL |
| 3 | [illegible] | 2'33"80 | [illegible] | ALL |
| 4 | [illegible] | 12,414,040 | [illegible] | [illegible] |
| 5 | ゲーム天国 | 12,323,280 | [illegible] | [illegible] |
| 6 | ナムコクラシックVol.1 | 3,383,420 | [illegible] | [illegible] |
| ★ | [illegible] | 8,173,600 | [illegible] | [illegible] |
| ★ | [illegible] | 4,595,250 | [illegible] | [illegible] |
| ★ | ソニックウィングス3 | 1,544,000 | [illegible] | ALL ロケット× |
| ★ | [illegible] | 9,999,990 | [illegible] | [illegible] |

## GAME's WiLL

京都 [illegible] ☎075-711-1435

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible] | 3,450,000 | [illegible] | [illegible] |
| 2 | [illegible] | 3,448,000 | [illegible] | [illegible] |
| 3 | [illegible] | 3,437,300 | [illegible] | [illegible] |
| 4 | [illegible] | 4,3?1,800 | [illegible] | [illegible] |
| 5 | ソニックウイング [illegible] | 3,325,100 | [illegible] | [illegible] |
| 6 | ソニックウイング [illegible] | 3,306,600 | [illegible] | [illegible] |
| 7 | [illegible] | 3,327,700 | [illegible] | [illegible] |
| 8 | [illegible] | 3,211,600 | [illegible] | [illegible] |
| 9 | ソニックウイ [illegible] | 3,172,500 | [illegible] | [illegible] |
| 10 | [illegible] | 3,135,000 | [illegible] | [illegible] |

## タイトーイン002スタジアム

大阪 [illegible] ☎06-344-0586

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible] | 2'03"20 | [illegible] | クリア |
| 2 | ーム天国 | 29,330,000 | 天国人 | 2周クリア |
| 3 | [illegible] | 31,390,150 | [illegible] | [illegible] |
| 4 | [illegible] | 13,857,470 | PPR-[illegible] | クリア |
| 5 | ーム天国 | 11,516,820 | GGE-K N | クリア |
| 6 | ゲーム天国 | 10,782,710 | PPR-NGM | クリア |
| 7 | [illegible] | 11,72?,4?0 | [illegible] | クリア |
| 8 | [illegible] | 2,???,300 | [illegible] | クリア |
| 9 | レイブレーサー(中級、T.T) | 1'51"419 | 余裕負けの人 | 完走 MT |
| ★ | 雷龍2(2P側、[illegible]) | 5,929,810 | ホゲリアン | クリア |

## チャレンジャー関大前店

大阪 [illegible]

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible] | 1,613,000 | [illegible] | [illegible] |
| 2 | ゲーム天国 | 9,343,580 | まだまだゆう | 2-2 [illegible] |
| 3 | [illegible] | 157,240 | [illegible] | [illegible] |
| 4 | [illegible] | 6,002,660 | [illegible] | [illegible] |
| 5 | ナムコクラシックVol.1 | 340,170 | 集計ブリーズ! | 1 CALL |
| 6 | リアルバウト餓狼伝説 | 747,100 | ボーイッシュ君 | ALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## GAME's DRAGON

京都 [illegible]

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible] | 2'54"3? | [illegible] | [illegible] |
| 2 | ゲーム天国 | 15,134,630 | [illegible] | 2-[illegible] |
| 3 | [illegible] | 11,735,290 | [illegible] | [illegible] |
| 4 | [illegible] | 1,424,800 | [illegible] | [illegible] |
| 5 | 鉄拳2 | 1'54"[illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 6 | ヴァンパイアハンター | 4,999,800 | [illegible] | ALL |
| ★ | [illegible] | 2,974,800 | [illegible] | [illegible] |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# ハイスコア通信 お店から②

●ゲームセンターポパイ（東京）
NLB-KNTR君、来れなかったとう。また来てね。DJ イサム

●ゲーム倶楽部（神奈川県）
今回はハイスコア達成者が多くて記載できなかった、N-Kさん、キンピーさん、石井さん、ものくさMGWさん、KOさん、BEEさんごめんなさい。次回に期待しています。今年もハンパンゲーム大会を行いますので、腕自慢の人はふるってご参加を！

●ゲームパレス（静岡）
11月23日、第1回ゲームパレス、V・F2・1（チームバトル）に参加してくださった方々誠にありがとうございました。結果は優勝、トリオ・デ・パンチチーム江口君（サブ）越川君（ワン）エフリー）平野君（カゲ）、2位?3位?（意地たから言かない）DJ 天Char

●PCキャロット松本店（長野）
マニアの方々に朗報。当店では日曜日から木曜日の午後6時から午後8時（日曜日は午前9時から9時まで）の間、筐体のレンタルイベントを行っています。1時間1000円で、やりたい放題。スケゲ・格闘、もとりゲーム天国のタイムアタックに最適です。まずは電話でお問い合わせください。

●グリーンプレイランド（岐阜）
鉄拳2…何だかんだ言ってもまんたやってます。好きな人来てね。対戦もしつこい位やってます。サムスピは…ちょっとコレは…という感じです。皆様のゲームやってる人にはきつつそーで多分今までのサムスピくさくなるのでしょーか気人共に選んでくれることかそうでもないのか。ほかのところはどーなんでしょう。割りきってハメあってこんのかやってないのかどっちなのかなえて試しはもどってVE夢2で色々な技やコンボはあるかVERBになって増えたボールの警戒、紹騎（ヒット）、高堂（おちそー）なとこうにヒット）などがあるかVER Bかえ入った直前に見つかったこのまのコンボはか色々あるのでぜひ対戦参加さな人はノート見に来てみて。風神拳・LP-LP-鬼神拳・[illegible]拳なんて一のもあるそーでたる…[illegible]る。えっ？知ってたは…はずかしい［ニェズ［illegible］］

●天野スポーツのGC（愛知）
当店は今ニューゲームが続々入荷中です。天野ゲーム博物館も古き良き時代のゲームを入れて当時のご来店をお待ちしています。
静岡の山本君ゲーメストマップを持って日本一周、体に気をつけてがんばってください。お店よりも応援しています。

●AMハスラー（三重）
ファイティングバイパーズバーサスシティ入荷しました。

PCキャロット四日市店（三重）
今回、申請者が少ないのは私のせいです！ハイスコアノート等に不備があり、どうもすいませんでした。次からはがんばって集計します。
四日市市内のみなさ～んースコア出したりノートに書いたりどしどし参加してくださいね！待ってます！

●チャレンジャー関大前店（大阪）
HYAKU-UGF倒れる一見今入院中。病院おメシますぃー」UGF?

●GHカントリーボーイ（広島）
山本一君、体と事故にお気をつけて旅をしてください。

●ピックウェーブ（広島）
みなさまのキーステーションとして親しまれている当店ですが、少々混乱してますのでここで再度予定を会表します。月曜日は朝一で月の関係の人は普通です。火曜日は高田先生とロコしょこプロボウラーツアーです。金曜日はおーべ氏といっしょに楽しむフィリピンショー。土曜日はすぐ9時半出発のバラバラ会。日曜日はたけし君といっしょにコスプレ集会です。みなさん、間違えないようにしましょう。

●PCキャロット高松店（香川県）
ただ今ヴィマナが大人気。ショットの音がたまりません。

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）
ゲーム天国、怒首領蜂、ファイティングバイパーズをやり込んでくれたみなさん、どうもありがとうございました。入荷した中身があれました。DJ 一番やりこんでないスコア担当

●ゲームプラザミッキー（広島）
■れ前内人イベントがせまってまいりました。みなさまいかがおすごしでしょうか。ボクはコウカイザーで燃えています。合い言葉は、カイザーGO───燃えるぜ───」DJ まかくん

# ヒットゲーム BEST10

## 3D格闘の争い続く

### プレイヤー人気ベスト10

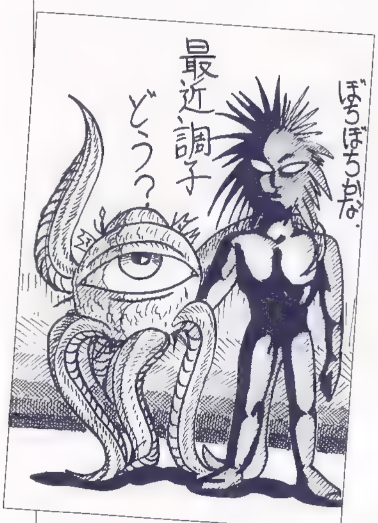
| 順位 | 前回 | ゲーム名 | 得点 | メーカー |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | バーチャファイター2 | 674 | セガ |
| 2 | 3 | 鉄拳2 | 617 | ナムコ |
| 3 | 6 | マーヴルスーパーヒーローズ | 484 | カプコン |
| 4 | 2 | サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | 449 | SNK |
| 5 | — | ゲーム天国 | 409 | ジャレコ |
| 6 | 5 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 383 | SNK |
| 7 | 4 | ストリートファイターZERO | 371 | カプコン |
| 8 | 13 | ファイティングバイパーズ | 344 | セガ |
| 9 | 7 | パズルボブル2 | 209 | タイトー |
| 10 | 8 | ナムコクラシックコレクションVol.1 | 174 | ナムコ |

| 11位 | 12位 | 13位 | 14位 | 15位 |
|---|---|---|---|---|
| レイプレーサー 103 | ステークスウイナー 79 | ソニックウイングス3 75 | 逆鱗弾 74 | ストライカーズ1945 68 |

### インカムベスト10

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | 得点 | メーカー |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | バーチャファイター2 | 720 | セガ |
| 2 | 3 | 鉄拳2 | 589 | ナムコ |
| 3 | 2 | サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | 552 | SNK |
| 4 | 7 | マーヴルスーパーヒーローズ | 410 | カプコン |
| 5 | 4 | ストリートファイターZERO | 387 | カプコン |
| 6 | 15 | ファイティングバイパーズ | 381 | セガ |
| 7 | 5 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 346 | SNK |
| 8 | — | ゲーム天国 | 260 | ジャレコ |
| 9 | 6 | パズルボブル2 | 226 | タイトー |
| 10 | 8 | レイプレーサー | 183 | ナムコ |

| 11位 | 12位 | 13位 | 14位 | 15位 |
|---|---|---|---|---|
| ナムコクラシックコレクション Vol. 1 139 | バーチャストライカー 97 | アルペンレーサー 67 | ステークスウイナー 59 | バーチャコップ2 58 |




### 今年の冬もVF2!?

今月はニューゲームがあまり出回らず、ベストテンのラインナップに大きな変動はありませんでした。しかし、順位は若干変動しています。

1位はバーチャファイター2ですが、得点はやや落ちています。それを追う鉄拳2は再び復活し、2位をキープ。

先月初登場2位の、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣は順位をやや落としました。強力な技が多過ぎるゲーム性が、対戦ゲームとして大きく盛り上がるには苦しそうです。

唯一の新製品は、人気5位、インカム8位のジャレコのシューティング、ゲーム天国です。オールドゲームなど、ゲームの歴史を題材にした謎の世界観のゲーム。グラフィック、多様な音声合成と、面白そうに見せる要素がたくさんあります。

ひたすら時間内に点稼ぎを狙うタイムアタックモードや、ナスをつなげて高得点を狙えるシステムも成功しています。一般プレイヤー、マニア共に遊べるシューティングゲームと言えるでしょう。

ただ一点気になるのは、このゲームも連射装置を使う（1秒間あたりの連射数を調整するとなお速い）と、ゲームが楽になること。今の時代は、連射装置をつける必要のない、つけてもほとんど変わらないシューティングが求められていると思うのですが。

筐体の数が出回って、順位を伸ばしてきたのがカプコンのマーヴルヒーローズとセガのファイティングバイパーズ。MSHは、カプコンらしい奥の深い作りで、エリアルレイブ、追い打ちコンボと面白い独自のシステムがつめ込まれています。

しかし、ジェムが加わり一見とてもわかりにくそうに見えることや、待ち気味にセコク戦えることが、かなりマイナスになっていると思います。来月以降はやや苦しいかもしれません。

### 都会で強いバイパーズ

一方、F・バイパーズは都心部を中心に対戦が盛り上がる傾向にあります。しかし、地域とプレイヤー層に、かなりのバラツキが見られます。以前と違い、ポリゴン格闘が増えてきているだけに長期的に盛り上がっていけるか注目されるところです。

そろそろ、AOUショーに向けて新機種情報が続々集まってきました。楽しみですね。

（ぜんじ）

## コズミックプラザABC ☆＝0（58）

大阪府寝屋川市早子町18－14　☎(0720)23－1160

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ナムコクラシックVol.1 ゼビウス（アレンジ） | 2,801,050 | INGS-FAN | ALL SOL×60 |
| 2 | ゲーム天国（タイムアタック）（ぶたさん） | 8,005,320 | RYO㊣ つながんないっス | ALL |
| 3 | ファイティングバイパーズ（BAN） | 3′29″42 | 穴ウメ－TDM | ALL |
| 4 | ソニックウィングス3㊣（P61 ブラックウイドウ） | 2,648,500 | 穴ウメ－TDM | ALL |
| 5 | ストライカーズ1945（零戦） | 1,059,200 | R－N 中野 龍三 | 2－3まで |
| 6 | ガンバード（マリオン） | 1,429,500 | R－N 中野 龍三 | ALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## アミューズメント・スペース・フジ ☆＝2（18）

大阪府大阪市北区天神橋4－10－8　☎(06)356－3933

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国（タイム・アタック㊣） | 12,756,130 | Legion－KLF | ALL ブーペラ使用 残タイム 22秒 |
| 2 | ゲーム天国（ノーマルモード㊣） | 18,539,280 | Legion－ホエホエ君 | 2－3 エクセリオン 使用 |
| 3 | マーブル・スーパーヒーローズ（ブラックハート㊣） | 2,404,300 | スパイダーマン与変態仮面クロス・アウ脱衣 | ALL フォ～成敗 R×25 |
| 4 | 戦球（Vs COM） | 2,428,860 | FVAC－じゅーま（へきら～ず） | 10人目 |
| 5 | 鉄拳2 verB（ポール） | 2′08″21 | 店長 | ALL |
| ☆ | ダンクドリーム'95（メキシコ） | 159点 | 咆哮野郎－まJU | ALL D×3 |
| ☆ | ロックマン・ザ・パワーバトル（Lv3～6㊣） | 1,324,800 | 咆哮野郎－まJU | ALL あと20万ぐらい |
| 8 | 上海万里の長城（北京） | 772,520 | Legion－ホエホエ君 | ALL 前半41.9万 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | 全機種 ノーマル |

## ゲームセンターピノキオ ☆＝0（34）

兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917－5685(ピノキオ)

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国（ノーマルモード㊣） | 13,426,030 | RBN－高橋千花㊌ | 2－4 ブーペラ |
| 2 | ゲーム天国（タイムアタック㊣） | 10,293,720 | PKM－㊌ | ALL ブーペラ 残14sec |
| 3 | 鉄拳2 verB（クマ㊙） | 1′46″60 | 諏訪千波（千花ちゃんの友達） | ALL |
| 4 | 鉄拳2 verB（ジャック2㊙） | 2′26″10 | R'－水無 | ALL |
| 5 | 鉄拳2 verB（ポール㊙） | 2′32″05 | TOKさん | ALL |
| 6 | 鉄拳2 verB（デビル㊙） | 3′20″15 | まさみ | ALL |
| 7 | 鉄拳2 verB（カズヤ㊙） | 3′52″96 | タクシー大好き木村君 | ALL |
| 8 | 鉄拳2 verB（ブルース㊙） | 4′22″65 | A T | ALL |
| 9 | 鉄拳2 verB（アンナ㊙） | 4′30″55 | 梅宮さん | ALL |
| 10 | | | | |

## ジャスコ川西店プレイランド ☆＝1（15）

兵庫県川西市小花1－6－16　☎(0727)59－7464

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国 ブーペラ、ノーマル | 9,120,940 | ACE | 2－1 |
| ☆ | ぷるるん | 919,800 | I | 22面 |
| 3 | マーブルスーパーヒーローズ（ジャガーノート） | 1,552,200 | Y・H | ALL |
| 4 | マーブルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン） | 1,458,600 | 那須与一崇高 | ALL |
| 5 | マーブルスーパーヒーローズ（マグニート） | 1,673,000 | やちお | ALL |
| 6 | マーブルスーパーヒーローズ（ハルク） | 1,328,200 | DM翔 | ALL |
| 7 | マーブルスーパーヒーローズ（キャプテンアメリカ） | 1,430,300 | DM翔 | ALL |
| 8 | 雷 電DX（初級コース） | 5,235,480 | プロレス大臣 桑名寛之 | ALL |
| 9 | 雷 電DX（練習コース） | 4,842,340 | 桑名寛之 | ALL |
| 10 | | | | |

## 川島玩具店 ☆＝0（19）

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411　☎(0794)42－0094

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（豪鬼） | 1,101,900 | AGE | ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,026,900 | OZ | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（春麗） | 1,075,700 | NOA | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（ナッシュ） | 1,025,500 | RIG | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（バーディー） | 813,300 | GIN | ALL |
| 6 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（京、舞、大門） | 392,740 | NOA | ALL |
| 7 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（タクマ、京、ロバート） | 371,480 | 乙夜 | ALL |
| 8 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（京、ハイデルン、テリー） | 370,940 | DUO | ALL |
| 9 | 餓狼伝説3（テリー・ボガード） | 1,943,400 | 閑 | ALL |
| 10 | 真サムライスピリッツ（ガルフォード） | 332,700 | AOI | ALL |

## チャレンジバンバン ☆＝0（105）
愛媛県松山市道後樋又4－29　☎(0899)24－5583

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国（タイムアタック）(連) | 12,096,290 | ま～くん | ALL　プーペラ |
| 2 | 逆鱗弾（C－2P側）(連) | 2,209,520 | K M | ALL　残×1 B×5 |
| 3 | ソニックウィングス3（ブレイザーズ）(連) | 3,310,900 | BANRI | 2周ALL |
| 4 | マーブルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン）(連)(必) | 2,770,300 | CHA | ALL |
| 5 | マーブルスーパーヒーローズ（シュマゴラス）(連)(必) | 2,636,200 | たけシードカメンでシュ | ALLD×1 |
| 6 | マーブルスーパーヒーローズ（キャプテンアメリカ）(連)(必) | 2,502,300 | 脳みそもアメリカン K O V | ALLD×2 |
| 7 | マーブルスーパーヒーローズ（ジャガーノート）(連)(必) | 2,029,000 | ★一暗黒龍 | ALLD×1 |
| 8 | マーブルスーパーヒーローズ（ハルク）(連)(必) | 1,905,400 | FAD－IDA 大穴一点買い | ALL |
| 9 | ばづり | 1,314,500 | FAD－JAN 集計するの？ | ALL |
| ★ | 登龍門 | 1,254,520 | FAD－A・T | ALL |

## ゲームゾーン灘店＆境店 ☆＝0（14）
鳥取県米子市灘町2－52　☎(0859)22－9749

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイティングバイパース（ジーン） | 4′54″47 | BOW | ALL |
| 2 | ファイティングバイパーズ | 5′05″31 | MDS | ALL |
| 3 | 鉄拳2 ver. B（平八） | 4′15″25 | R | ALL |
| 4 | 鉄拳2 ver. B（ロウ） | 4′52″58 | R | ALL |
| 5 | ナムコクラシックVol. 1（ゼビウス） | 311,850 | J C | オリジナルモード |
| 6 | マーブルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン） | 1,304,600 | RED | ALLP＝1 |
| 7 | 鉄拳2（レイ） | 3′29″88 | FUM | ALL |
| 8 | ソニックウィングス3（真尾まお） | 1,135,900 | RED | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームスポットパスカル ☆＝0（21）
岡山県岡山市表町3－7－5　☎(086)234－2332

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 逆鱗弾 | 1,720,580 | ⑦ゴットベーダー | ALL(連)付 タイプB |
| 2 | ゲーム天国（タイムアタック） | 9,629,250 | YFK | ALL(連)付 プーペラ |
| 3 | ゲーム天国（タイムアタック） | 5,579,430 | | ALL(連)付 ファイターEX |
| 4 | ゲーム天国（タイムアタック） | 5,034,420 | | ALL(連)付 ぶた |
| 5 | ゲーム天国（タイムアタック） | 3,762,610 | | ALL(連)付 Z－DYNE |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## サブカルチュア ☆＝3（141）
福岡県筑紫野市二日市宮田町581－6 黒崎ビル　☎(092)922－9010

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ナムコクラシックVol.（ゼビウス） | 5,577,590 | G M C　R－I | アレンジ ALL(連)付 ノーミス完全クリアー |
| ☆ | 逆鱗弾（Cタイプ） | 2,274,940 | G M C げえむのごんちゃん | ALL (連)なし 2P側使用　残×0 |
| 3 | バーチャコップ2 | 650,280 | 3HIT×331、J ×128　－00T | ALL (連)なし 残♡×3　ノーマル |
| 4 | マーブルスーパーヒーローズ（アイアンマン） | 4,364,400 | よっしー | ALL (連)(必)付 P×3　D×2 |
| 5 | マーブルスーパーヒーローズ（マグニートー） | 3,880,100 | Mr. X | ALL (連)(必)付 よくわからないらしい |
| 6 | マーブルスーパーヒーローズ（ジャガーノート） | 2,876,400 | Mr. X | ALL (連)(必)付 P×1　D×1 |
| 7 | マーブルスーパーヒーローズ（シュマゴラス） | 2,725,300 | A I | ALL (連)(必)付 P×1　D×1 |
| 8 | マーブルスーパーヒーローズ（スパイダーマン） | 2,703,700 | A I | ALL (連)(必)付 P×8　D×1 |
| 9 | マーブルスーパーヒーローズ（ブラックハート） | 2,429,800 | CRYSTAL －BOY | ALL (連)(必)付 P×2 |
| ☆ | 銃弾嵐 | 2,062,150 | ROBOCOP | ALL (連)付 残×0 |

## 丸久小郡店ファミリーランド ☆＝0（9）
山口県吉敷郡小郡町矢足　☎(0836)31－6015

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国 | ？ | くささん | ノーマルゲーム 5面　ボス |
| 2 | ゲーム天国 | 8,502,380 | しんたろう | タイムアタック プーペラ (連) |
| 3 | 鉄拳2（Ver. B） | 4′37″43 | M・H B.Gの店員 | HEIHACHI ALL |
| 4 | 鉄拳2（Ver. B） | 3′54″68 | LUIS | ブルース ALL |
| 5 | 鉄拳2（Ver. B） | 4′04″01 | しいろおえっくす すーぱあ　まぐなむ | LEI ALL |
| 6 | 鉄拳2（Ver. B） | 4′18″51 | M・H | ARMORKING ALL |
| 7 | 鉄拳2（Ver. B） | 4′23″00 | M・H | JACK－2 ALL |
| 8 | ナムコクラシックVol. 1（マッピーアレンジ） | 164,420 | びき男　まさき | 25面 |
| 9 | パズルボブル2 | 41,169,480 | AFP－かいちょ | うら面　1cALL |
| 10 | ザキングオブファイターズ95 | 511,950 | まさき | LEVEL2 ALL |

## ゲームハウスカントリーボーイ ☆＝0（9）
広島県広島市安佐南区長楽寺1－1－37　☎(082)872－1605

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,456,900 | SAN | ALL マグニート |
| 2 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,413,200 | SAN | ALL スパイダーマン |
| 3 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,359,800 | 狂気の瞳に何を映す 鬼怒川竜次 | ALL ブラックハート |
| 4 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,349,600 | 戻れない時を抱いて 鬼怒川竜次 | ALL キャプテンアメリカ |
| 5 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,334,200 | おいら | ALL |
| 6 | マーブルスーパーヒーローズ | 1,278,900 | 1ケ月休みなし 鬼怒川竜次 | シャガーノート |
| 7 | 首領蜂 | 11,998,460 | CRS－PGM | ALL シュマゴラス |
| 8 | 首領蜂 | 12,504,840 | CRS－サンモール | 2－3　Bタイプ |
| 9 | 鉄拳2 verB | 6′54″93 | 大破して大損した NSR | 2－3　Aタイプ |
| 10 | | | | ALL デビルカズヤ |

## ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0（19）
福岡県北九州市小倉北区京町2－6－7　☎(093)521－2040

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2（Ver. B） | 3′10″45 | 守田正夫 | ALL（デビルカズヤ） |
| 2 | 鉄拳2（Ver. B） | 2′22″98 | 888 | ALL（カズヤ） |
| 3 | 鉄拳2（Ver. B） | 3′34″08 | T. JD | ALL 風間準 |
| 4 | 鉄拳2（Ver. B） | 2′58″36 | 上原政人 | ALL 三島平八 |
| 5 | 鉄拳2（Ver. B） | 3′52″05 | JPS. | ALL マーシャル・ロウ |
| 6 | 鉄拳2（Ver. B） | 2′58″88 | S. P. W. | ALL 王椋雷 |
| 7 | 鉄拳2（Ver. B） | 3′18″46 | New. f | ALL 雷武龍 |
| 8 | 鉄拳2（Ver. B） | 3′07″18 | SUB. | ALL ミシェール・チャン |
| 9 | ザキングオブファイターズ'95 | 372,460 | CLUB | ALL 龍虎チーム |
| 10 | ザキングオブファイターズ'95 | 304,850 | A POINT | ALL 怒チーム |

## ビッグウェーブ ☆＝0（18）
高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西　☎(0888)43－3433

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国（ノーマル）（びぐ） | 17,105,810 | LAOS－長田仙人 | 2周ALL (連)付 |
| 2 | ゲーム天国（タイムアタック）（エクセリオン） | 10,844,860 | スト研GUY | (連)付 |
| 3 | ゲーム天国（タイムアタック）（プーペラ） | 10,338,870 | LIP | (連)付 |
| 4 | ゲーム天国（タイムアタック）（Z－DYNE） | 8,321,780 | 波派－LIP | (連)付 |
| 5 | 鉄拳2 Ver. B（JACK－2） | 1′58″90 | AYU | ALL (連)・(必)付 |
| 6 | 鉄拳2 Ver. B（ロウ） | 2′00″76 | 西村ぁ車の免許どうやったー？んー？なる夫 | ALL (必)付 負けラウンド×2 |
| 7 | 鉄拳2 Ver. B（ポール） | 2′04″33 | USO | ALL |
| ★ | 首領蜂（Bタイプ） | 47,563,660 | 究極達人甘甘王 | ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## オキモト ☆＝0（18）
広島県広島市西区南観音3－15－3　☎(082)292－1473

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ソニックウィングス3（イルカ） | 3,119,500 | UTO打ち止め | 2周ALL |
| 2 | マーブルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン） | 2,051,700 | K・S | ALL |
| 3 | マーブルスーパーヒーローズ（ブラックハート） | 1,906,900 | 闇黒男 | ALL |
| 4 | マーブルスーパーヒーローズ（マグニート） | 1,828,700 | M・S | ALL |
| 5 | マーブルスーパーヒーローズ（サイロック） | 1,778,400 | M・S | ALL |
| 6 | マーブルスーパーヒーローズ（アイアンマン） | 1,743,100 | GOM | ALL |
| 7 | マーブルスーパーヒーローズ（キャプテンアメリカ） | 1,634,000 | M・S | ALL |
| 8 | マーブルスーパーヒーローズ（スパイダーマン） | 1,619,300 | GOM | ALL |
| 9 | マーブルスーパーヒーローズ（ジャガーノート） | 1,547,000 | M・S | ALL |
| 10 | マーブルスーパーヒーローズ（シュマゴラス） | 1,446,600 | KAI | ALL |

## ホワイトハウス箱崎店 ☆＝0（50）
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2　☎(092)641－9415

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国（ノーマルモード） | 16,327,750 | INDICK－APL | 連付き　2周ALL プーペラ |
| 2 | ゲーム天国（タイムアタック） | 11,516,500 | はいご | 連付き　ALL プーペラ |
| 3 | 逆鱗弾（Aタイプ） | 1,616,140 | クリアしただけ WGFC－AMI | ALL |
| 4 | 逆鱗弾（Bタイプ） | 2,211,200 | WGFC－DUE | ALL |
| 5 | 逆鱗弾（Cタイプ） | 2,149,160 | GON | ALL 2P側使用 |
| 6 | ファイティングバイパーズ | 1′56″13 | BOY | ALL ジェーン |
| 7 | ファイティングバイパーズ | 2′29″16 | てでぃべあ | ALL ラクセル |
| 8 | ファイティングバイパーズ | 2′46″08 | DON | ALL ハニー |
| 9 | 上海　万里の長城 | 299,200 | ？？？　上海オヤジ | クラシック上海 14面 |
| 10 | デイトナUSA（タイムアタック） | 3′21″32 | M・S | 上級 |

## ウィルトークタイトー空港通り店 ☆＝0（28）
愛媛県松山市南斉院町17－5 ウエストビル1F　☎(0899)73－1381

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | インディ500（インディ500） | 2′30″009 | SUR－R T3D 徳田満足の新製品 | ALL　ノーマル 夜あり |
| 2 | 逆鱗弾（A） | 1,578,360 | SUR－R T3D 中川地獄のオニギス | ALL (連) 2P側 |
| 3 | 逆鱗弾（B） | 1,526,720 | WDM | ALL 同上 |
| 4 | 逆鱗弾（C） | 1,908,180 | SUR－XEX M3D | ALL 同上 |
| 5 | ソニックウィングス2（F－14） | 1,279,200 | SUR－R T3D | 2－2(連)　ノーマル |
| 6 | インディ500（ベイサイド） | 3′11″477 | ACT2発見 ヘブンズ　リックス | ALL |
| 7 | インディ500（インディ500） | 2′30″547 | やないけ　としゆき 避雷針＆アース使用 | ALL キングウナギ×5 |
| 8 | ファイナルラップ3（スペイン） | 2′27″00 | SUR－R T3D | ついになくなりました |
| 9 | X－MEN（サイクロプス） | 613,000 | 重松陽子 陽子地獄の漫研主将 | ジャガーで毎回死（15代目） |
| 10 | 豪血寺一族2（クララ） | 2,716,700 | たけし新スタンド マリン　デッド | 4つめのスタンド チームバトル可！ |

## ゲームプラザミッキー ☆＝1（35）
広島県広島市南区的場町1－7－2　☎(082)262－5189

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ナムコクラシックコレクションVol. 1 | 1,324,430 | ルビーになりたい!! ELH－まかくん | ALL (連)なし ギャラガ　アレンジ |
| 2 | マーブルスーパーヒーローズ（シュマゴラス） | 1,670,000 | ELH－まかJr. | ALL |
| 3 | マーブルスーパーヒーローズ（マグニートー） | 1,426,000 | 猫耳大好き♡あんこ星人 | ALL |
| 4 | 超人学園ゴウカイザー（かりん） | 1,000,700 | NEZ－羽丘ネズミ | ALL (必)付 |
| 5 | 超人学園ゴウカイザー（神龍） | 948,300 | ELH－アレーレ パチさまぁー♡ | ALL (必)付 |
| 6 | ソニックウィングス3（イルカ） | 3,112,000 | ELH－UTO | 2周ALL (連)付 |
| 7 | ソニックウィングス3（小兎美＆ゴーレ） | 2,509,300 | 羽丘ねずみ＆深森まか | 2－8 (連)なし 2P同時プレイ |
| 8 | バーチャファイター2（サラ） | 初段 | 草地章江さんと握手 ELH－パチプロサラ | 段位認定モード |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ハイスコア通信 担当者から

さあとうとう始まった'96年度の☆争い。今月トップに踊り出たのがGAME's WiLL。「ソニックウイングス3」の固め打ちで☆9個を獲得。でいきなりのスタートダッシュ。パーフェクトは逃したものの、「インディ500」の保持も2つあり計11個を獲得した。来月何も更新されていなかったら、「ソニックウイングス3」であと2回の集計もあるので☆18個は保持が約束されている。誰かこれらの事態を阻止をするように頑張ってほしい。

2位にプレイシティ24で、同店も「鉄拳2」で固めてきて☆5個を獲得。そのほか、保持1個で計6個を獲得。

担当よりお願いがある。通信欄によく「○○ゲームのスコアの確認をお願いします」と書かれているが、担当も万能の神ではない。どういうふうにスコアがおかしいとか分からないときがある。こちらにこういうことを書くときは「○○に連絡をしたが何も教えてくれない」とか連絡を閉ざしているようであるのなら担当より連絡をして対処するが、その他の場合は、それぞれの店から連絡をして聞いてほしい。

### ☆獲得数上位店（2・28号）

| 順位 | 店名 | 今月 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 1 | GAME's WiLL | 11 | 11 |
| 2 | プレイシティ24 | 6 | 6 |
| 3 | JOYCOM平店 | 5 | 5 |
| 4 | プレイランドスカイシアター | 4 | 4 |
| 4 | プレイシティキャロット巣鴨店 | 4 | 4 |
| 4 | 荏原ゲームコーナー | 4 | 4 |
| 4 | プレイシティNASA杉本町店 | 4 | 4 |
| 8 | サブカルチュア | 3 | 3 |
| 9 | ゲームイントーヨコ北越谷店 | 2 | 2 |
| 9 | アイリン夢空間 | 2 | 2 |
| 9 | 扇ケ丘レジャーセンター | 2 | 2 |
| 9 | イエローハット | 2 | 2 |
| 9 | アミューズメントスペース・フジ | 2 | 2 |

次回のスコア締め切りは
**2月18日**
（19日消印有効）

# てあたりしだいゲームリスト

| ゲーム名 | メーカー | ジャンル | 操作 | 発売日 | メーカーから及び備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1月発売 | | | | | |
| 大牌砦 | メトロ | パズル | 8－2 | 1/10 | メトロ特製辛口パズル!ぜひご賞味ください!! |
| マーベルコミックアドベンチャーズ | データーイースト | 格闘アクション | 8－4 | 1/19 | 今年は一癖も二癖もあるゲームをジャンジャンいきますのでよろしくご期待! |
| でろーんでろでろ | テクモ | パズル | 4－3 | 1/23 | PS版は12/29発売・SS版も1/26発売予定 |
| キャノンダンサー | ミッチェル | 格闘アクション | 8－3 | 1月下旬 | 待ってくれているファンのみなさま(?)お待たせしてスイマセン |
| 19×× | カプコン | SHT | 8－3 | 1月中旬 | |
| ファイナルロマンスR | ビデオシステム | 麻雀 | | 1月中旬 | 対戦麻雀の新作登場!今度のアニメーションはすごいぞ!! |
| 電脳戦機バーチャロン(バーサスシティ) | セガ | 対戦アクション | 8×2－4 | 1月中旬 | あのバーチャロンに対戦キャビネットが新登場 |
| ビッグトーナメントゴルフ | SNK | スポーツ | 8－3 | 1月下旬 | |
| 2月発売 | | | | | |
| アクウギャレット | バンプレスト | SHT | 8－2 | 2月 | 本格的正統派シューティング! |
| 神凰拳 | ザウルス | 格闘 | 8－4 | 2月・3月中 | |
| マンクス TT(TWIN) | セガ | ドライブ | 体感 | 2月初旬 | こんどは通信対戦だ。 |
| ファンキーヘッドボクサーズ | セガ | アクション | 1－3 | 2月中旬 | おまたせしました。いよいよ登場 |
| スカルファング | データーイースト | SHT | 8－3 | 2月予定 | |
| まうすけのオジャマざわーるど | データーイースト | | | 2月予定 | |
| バトルガレッガ | ライジング | SHT | 8－2 | 2月予定 | |
| 3月発売 | | | | | |
| フットサル | ザウルス | サッカー | | 3月上旬 | |
| 超鉄ブリキンガー | ザウルス | SHT | 9－3 | 3月中旬 | |
| じゃんけんゲームあっちむいてホイ!! | データーイースト | | | 3月予定 | |
| 発売時期未定 | | | | | |
| ゴールゴールゴール | ビスコ | スポーツ | 8－3 | 未定 | NEOGEO用サッカーゲーム |
| NEO Mr,Do | ビスコ | アクション | 4－1 | 未定 | 名作Mr,Doがリニューアルして復活 |
| パズルdeポン | ビスコ | パズル | 4－1 | 未定 | NEOGEO用パズルゲーム |
| NEOドリフトアウト | ビスコ | ドライブ | 4－2 | 未定 | ドリフトアウトシリーズ新作!ドライブゲーム |
| 三刻志 | ミッチェル | 麻雀牌パズル | 8－1 | 未定 | |
| バケバケばぁ～ | ミッチェル | パズル | 2－1 | 未定 | |
| バーチャファイター3(仮) | セガ | 格闘アクション | 3－1 | 未定 | |
| バーチャファイターキッズ(仮) | セガ | 格闘アクション | 3－1 | 未定 | |
| セガソニックの対戦格闘(仮) | セガ | 格闘アクション | 3－1 | 未定 | |
| NINJA MASTER'S | ADK | 格闘アクション | 8－4 | 未定 | |
| オーバートップ | ADK | レース | 8－4 | 未定 | |
| 戦国ブレード | 彩京 | SHT | | 未定 | 今回は横スクロールのシューティングなんです。鈴木君、黙っててゴメンね。 |
| D&D®シャドー オーバー ミスタラ | カプコン | 格闘アクション | 8－4 | 未定 | |
| 沙羅曼蛇2 | コナミ | SHT | 8－2 | 未定 | |
| セクシーパロディウス | コナミ | SHT | 4－1(3) | 未定 | |
| 進め対戦ぱずるだま | コナミ | パズル | 4－2 | 未定 | |
| テレパチ | サン電子 | メダル | パチンコ | 未定 | |
| ペアペアウォーズ | サン電子 | パズル | 8－2 | 未定 | |
| わくわくセブン | サン電子 | 格闘アクション | 8－4 | 未定 | |
| カラオケイントロDONDON | サン電子 | クイズ | 8－1 | 未定 | |

## PLAY-HOUSEアスカ ☆＝0(6)

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2 | 2′35″23 | LED－SLO | ALL 連無 ジャック－2 |
| 2 | ストリートファイターZERO | 2,305,000 | MIO－K | ALL 連無 ケン |
| 3 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 407,030 | Mr－SUGAMURA | ALL 連無 京チーム |
| 4 | サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | 970,600 | MIO－K | ALL 連無 閑丸 |
| 5 | マーブル・スーパーヒーローズ | 1,901,000 | Mr－END | ALL 連無 アイアンマン |
| 6 | ハットトリックヒーロー'95 | GOAL－14 | IPA－KN | ALL 連無 アルゼンチン・ルイス山崎 |
| 7 | フライング・パワー・ディスク | 292,306 | IPHA－TN | ALL 連無 スペインVS |
| 8 | ワールドヒーローズパーフェクト | 11,875,600 | Mr HAWK | ALL 連無 エリック |
| 9 | ヴァンパイアハンター | 2,151,600 | MIO－K | ALL 連無 フェリシア |
| 10 | サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | 771,800 | Mr－SUEZOU | ALL 連無 ナコルル |

## 神宮前キャロットハウス ☆＝0(4)

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル1F ☎(0985)29－3967

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国(ノーマルモード) | 7,447,830 | トモン・カッシュ | 1コイン6面ボス ファイターEX使 |
| 2 | ゲーム天国(ノーマルモード) | 5,436,930 | ベ ポ マン レオ | 用コイン6面 ブーペラ使用 |
| 3 | ゲーム天国(ノーマルモード) | 5,750,080 | スワえもん | 1コイン6面 モモコ使用 |
| 4 | ゲーム天国(タイムアタック) | 6,564,020 | じん | 1コインボス ブーペラ使用 |
| 5 | 鉄拳2 Ver.B | 2′33″78 | ベ○ポーマン レオ | ロウ使用 |
| 6 | ナムコクラシックVo.ゼビウス(オリジナル) | 728,700 | 鳴神恭介 | 1コインALL 残×2 |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ワンダーランド ☆＝0(5)

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34－7827

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ソニックウィングス3(ブレイザース) | 1,915,200 | Y.H | 2－4 |
| 2 | ソニックウィングス3(マーカム) | 1,178,100 | Y.H | 1－7 |
| 3 | ソニックウィングス3(アレックス) | 1,182,500 | Y.H | 1－8 |
| 4 | ソニックウィングス3(エレン&シンシア) | 1,187,700 | Y.H | 1－7 |
| 5 | ストライカーズ1945(スピットファイア) | 869,000 | かみい君 | 2－2 |
| 6 | パズルボブル2 | 24,728,410 | かみい | 27面 |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームプラザ ☆＝1(217)

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゲーム天国(T.A.ブーペラ) | 12,692,450 | KMM | 1cALL 連付 |
| 2 | ゲーム天国(T.A.Z－DYNE) | 10,681,810 | 努力と根性 DMF(まだやってます) | 1c くりあしてない |
| 3 | ゲーム天国(T.A.フタさん) | 9,186,610 | リュード=クレウス | 連付 1cALL 連付 |
| 4 | ゲーム天国(T.A.モモコ) | 11,281,030 | FUJ | 1cALL 連付 |
| 5 | ゲーム天国(ノーマル・ブーペラ) | 10,711,550 | リュード=クレウス | 1c2－3 連付 |
| 6 | 首領蜂(A－TYPE) | 44,579,600 | FUJ | 1cALL 連付 残×0 |
| 7 | 首領蜂(C－TYPE) | 39,242,410 | 自殺しまくり リュード=クレウス | 1cALL 連付 残×1 |
| 8 | ロックマン・ザ・パワーバトル | 907,000 | THT－HAN | 1cALL(ク) 連なし ロックマン使用 |
| 9 | 逆鱗弾(C－TYPE) | 2,006,900 | NEINYAN | 1cALL 連付 2P側 |
| 10 | | | | |

## ゲームピアチャンス国分店 ☆＝0(12)

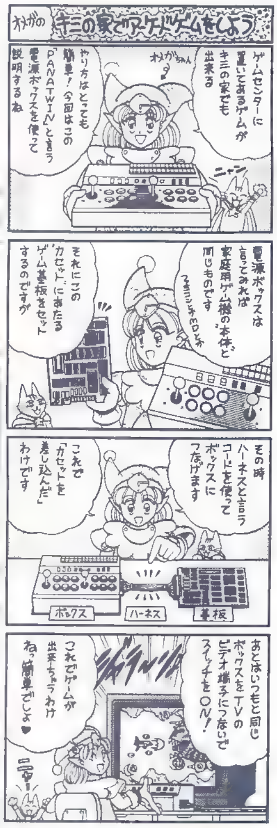
鹿児島県国分市中央3－12－37 ☎(0995)47－3457

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ソニックウィングス3 | 1,501,100 | ダライアス屋 グレートしんぺ㊝ | B・ウィトー 2－1ボス |
| 2 | ソニックウィングス3 | 1,300,800 | AGC－グレートしんぺ㊝ | イルカ ラスボス |
| 3 | ソニックウィングス3 | 1,446,500 | SHT－S,K | スツーカ 2－1ボス |
| 4 | ソニックウィングス3 | 1,211,300 | 脚立から墜落!㊝ | ワールウインド 最終面 |
| 5 | ソニックウィングス3 | 1,254,900 | SHT－S,K | ファイル 1－7ボス(イカ) |
| 6 | ソニックウィングス3 | 1,150,400 | NAT3さん見てる?㊝ | 緋炎 最終面 |
| 7 | パズルボブル2 | 97,164,150 | グレートしんぺ㊝－AGC | 26st 表 |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# 便利な分割払いもやってます!!

LOTUS PRESS GAME WORLD

**その場で賢い買い物ができます。もちろん、通販のクレジットもOK!ボーナス一括、最長36回までOK!**




## アーケード基板

| | |
|---|---|
| ダークエッジ | ¥15,000 |
| バーニングライバル | ¥15,000 |
| ドラゴンボールZ | ¥18,000 |
| ぷよぷよ通 | ¥25,000 |
| ぷよぷよ | ¥12,000 |
| テトリス | ¥10,000 |
| コラムス | ¥10,000 |
| コラムスⅡ | ¥7,000 |
| タントアール | ¥5,000 |
| イチダントアール | ¥9,000 |
| サンダーフォースAC | ¥8,000 |
| コットン | ¥10,000 |
| シャドーダンサー | ¥10,000 |
| 忍 | ¥8,000 |
| Jリーグ 1994 | ¥12,000 |
| MVP | ¥2,000 |
| 所さんのまーまーじゃん | ¥1,000 |
| **[セイブ]** | |
| セイブカップサッカー | ¥13,000 |
| 雷電 | ¥18,000 |
| 雷電Ⅱ | ¥53,000 |
| 雷電DX | ¥65,000 |
| バイパーフェイズワン | ¥53,000 |
| ゼロチーム | ¥28,000 |
| **[アトラス]** | |
| 豪血寺一族 | ¥13,000 |
| 豪血寺一族2 | ¥27,000 |
| 首領蜂 | ¥68,000 |
| ブレイゾン | ¥3,000 |
| **[カネコ]** | |
| ジャッキーチェン | ¥48,000 |
| グレート1000マイルズラリー | ¥19,000 |
| ギャルズパニック | ¥15,000 |
| ギャルズパニックⅡ | ¥20,000 |
| 大江戸ファイト | ¥19,000 |
| 富士山バスター | ¥10,000 |
| ビィラップボーイズ | ¥18,000 |
| 爆烈ブレイカー | ¥9,000 |

| | |
|---|---|
| **[ビデオシステム]** | |
| ソニックウイングス | ¥13,000 |
| ターボフォース | ¥10,000 |
| スーパーバレー'91 | ¥6,000 |
| スーパーバレーボール | ¥1,000 |
| スーパーフォーミュラー | ¥2,000 |
| F1グランプリ | ¥2,000 |
| F1グランプリⅡ | ¥5,000 |
| タオ体道 | ¥17,000 |
| **[UPL]** | |
| ムスタング | ¥9,000 |
| アトミックロボットキッド | ¥8,000 |
| ブラックハート | ¥10,000 |
| タクスフォースハリア | ¥6,000 |
| **[テクモ]** | |
| エイトフォース | ¥23,000 |
| Vゴールサッカー | ¥12,000 |
| ジェミニウイング | ¥12,000 |
| ワールドカップ'94 | ¥12,000 |
| ワールドカップ'90 | ¥5,000 |
| ファイナルスターフォース | ¥18,000 |
| サンダードラゴン | ¥9,000 |
| サンダードラゴンⅡ | ¥29,000 |
| リムロッキンバスケットボール | ¥4,000 |
| サボテンボンバーズ | ¥9,000 |
| サンドスコーピオン | ¥13,000 |
| **[ライジング]** | |
| 魔法大作戦 | ¥20,000 |
| 疾風魔法大作戦 | ¥25,000 |
| **[ジャレコ]** | |
| ロードオブキング | ¥5,000 |
| 64番街 | ¥15,000 |
| ビッグストライカー | ¥12,000 |
| P-47 | ¥8,000 |
| **[クイズ&バトル]** | |
| 学園パラダイス | ¥3,000 |
| クイズ合衆国 | ¥1,000 |

| | |
|---|---|
| クイズ18禁 | ¥4,000 |
| クイズ365 | ¥3,000 |
| クイズ地球防衛軍 | ¥5,000 |
| クイズ人生劇場 | ¥5,000 |
| 脳力向上委員会 | ¥8,000 |
| クイズクエスト | ¥5,000 |
| ゆうゆのクイズでGO!GO! | ¥5,000 |
| アテナのハテナ? | ¥6,000 |
| 早押しクイズ王座決定戦 | ¥2,000 |
| クイズ三国志 | ¥2,000 |
| クレヨンしんちゃん2 | ¥3,000 |
| ぐっすんおよよ | ¥8,000 |
| ななめでまじっく! | ¥6,000 |
| マジカルエラーをさがせ! | ¥5,000 |
| **[麻雀・花札]** | |
| スーパーリアル麻雀PⅢ | ¥15,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅣ | ¥19,000 |
| スーパーリアル麻雀PV | ¥38,000 |
| ねるとん牌鯨団 | ¥3,000 |
| プリティセーラー2 | ¥28,000 |
| カルチャースクール | ¥5,000 |
| エロティカゴルフ | ¥7,000 |
| コミック劇場 | ¥5,000 |
| 麻雀　吉本劇場 | ¥5,000 |
| ミラージュ | ¥5,000 |
| サーキットの女豹 | ¥3,000 |
| トリプルウォーズ | ¥5,000 |
| 個人教授 | ¥2,000 |
| 麻雀革命 | ¥2,000 |
| キャンパスハンティング | ¥2,000 |
| ギャル図鑑 | ¥2,000 |
| 麻雀ファンクラブ | ¥4,000 |
| スーパー華パラダイス | ¥18,000 |
| **[その他]** | |
| 連珠貴族 | ¥12,000 |
| ガンバード | ¥32,000 |
| ツインイーグルⅡ | ¥35,000 |
| セルフィーナ | ¥8,000 |

| | |
|---|---|
| ウイッツ | ¥6,000 |
| フリーキック | ¥1,000 |
| ハイパーデュエル | ¥15,000 |
| ワールドラリー | ¥33,000 |
| ザ・ディープ | ¥10,000 |
| ドリフトアウト | ¥5,000 |
| ドリフトアウト'94 | ¥18,000 |
| 大列車強盗 | ¥10,000 |
| へべれけのぽぷーん | ¥8,000 |
| グランドストライカー | ¥13,000 |
| シャドーフォース | ¥17,000 |
| カロリー君VSモグラニアン | ¥10,000 |
| バトルシャーク | ¥15,000 |
| ビット&ラン | ¥5,000 |
| **[NEO GEO]** | |
| MVS-1 | ¥25,000 |
| MV1A-F(新品) | ¥48,000 |
| 餓狼伝説 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説3 | ¥4,000 |
| 龍虎の拳 | ¥1,000 |
| 龍虎の拳2 | ¥3,000 |
| 得点王 | ¥5,000 |
| 得点王2 | ¥7,000 |
| ワールドヒーローズ2 | ¥3,000 |
| ワールドヒーローズ2JET | ¥5,000 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | ¥13,000 |
| サムライスピリッツ | ¥4,000 |
| 真サムライスピリッツ | ¥7,000 |
| サムライ斬紅郎無双剣 | 特価 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト | ¥4,000 |
| 痛快GANGAN行進曲 | ¥5,000 |
| NAM1975 | ¥1,500 |
| サッカーブロール | ¥1,500 |
| パワースパイクⅡ | ¥3,000 |
| サイバーリップ | ¥1,000 |
| 2020スーパーベースボール | ¥1,000 |
| ライディングヒーロー | ¥1,000 |
| ASO Ⅱ | ¥5,000 |

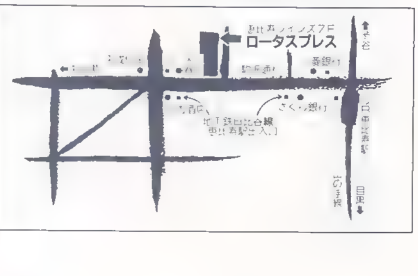
| | |
|---|---|
| クイズ迷探偵 | ¥4,000 |
| みなさんのおかげです | ¥2,000 |
| ザキングオブファイターズ'94 | ¥9,000 |
| ギャラクシーファイト | ¥8,000 |
| 天外魔境真伝 | ¥12,000 |
| 風雲黙示録 | ¥13,000 |
| ザキングオブファイターズ'95 | TEL |

**この他基板は豊富に用意してあります。**

**※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。**

**営業時間　AM10:30~PM7:00**

# TEL.03-3770-2731
# FAX.03-3770-2880



LOTUS PRESS GAME WORLD

# 翌日商品がおてもとに

商品代金と商品の引き替えシステム

**日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。**

## アーケード基板

**[カプコン]**

- マーヴルスーパーヒーローズ TEL
- ストリートファイターZERO TEL
- ヴァンパイアハンター TEL
- サイバーボッツ TEL
- X-MEN ¥48,000
- ダンジョンズ&ドラゴンズ ¥48,000
- ヴァンパイア ¥35,000
- パワードギア ¥43,000
- ザキングオブドラゴンズ ¥15,000
- マッスルボマーDUO ¥12,000
- ナイツオブザラウンド ¥15,000
- ストII ¥8,000
- ストIIダッシュ ¥9,000
- ストIIダッシュターボ ¥12,000
- 天地を喰らう ¥23,000
- 戦場の狼2 ¥28,000
- 1942 ¥12,000
- キャプテンコマンドー ¥20,000

〈カートリッジ〉

- ・マーヴルスーパーヒーローズ TEL
- ・ストリートファイターZERO TEL
- ・ヴァンパイアファイター TEL
- ・サイバーボッツ TEL
- ・X-MEN ¥28,000
- ・ダンジョンズ&ドラゴンズ ¥28,000
- ・ヴァンパイア ¥18,000
- ・パワードギア ¥23,000
- ・スーパーストII ¥16,000

**[タイトー]**

- F3マザー（新品） ¥98,000
- ダライアス外伝 ¥105,000
- バブルシンフォニー ¥88,000
- エレベーターアクションリターンズ ¥98,000
- ハットトリックヒーロ'95 ¥88,000
- ライトブリンガー ¥33,000
- グリッドシーカー ¥20,000
- 奇々怪界 ¥15,000
- スペースインベーダーDX ¥18,000
- ワードナの森 ¥8,000
- ハレーズコメット ¥18,000
- ミズバク大冒険 ¥13,000
- ダイノレックス ¥16,000
- セルフィーナ ¥9,000
- ブランディア ¥12,000
- アラビアンマジック ¥23,000
- ヴォリフィード ¥7,000
- スーパーQix ¥8,000
- Dr.ドッペル探検隊 ¥9,000

〈F3カートリッジ〉

- ・あっかんべぇだぁ ¥28,000
- ・ダライアス外伝 ¥38,000
- ・エレベーターアクションリターンズ ¥35,000
- ・バブルシンフォニー ¥10,000
- ・ハットトリックヒーロー'95 ¥5,000

**[バンプレスト]**

- セーラームーン ¥43,000
- 戦国エース ¥23,000
- マジンガーZ ¥28,000
- ウルトラ闘魂伝説 ¥8,000
- SDガンダムレインボー大陸戦記 ¥7,000
- ウルトラマン ¥2,000
- SDガンダム ¥3,000
- ドラゴンボールZII ¥28,000
- ウルトラ警備隊 ¥28,000
- マクロス ¥13,000
- SDガンダムEX-REVUE ¥15,000
- 機動戦士ガンダム ¥6,000
- 仮面ライダーバトルレーサー ¥7,000
- ウルトラマン倶楽部 ¥4,000

**[コナミ]**

- ツインビーヤッホー！ ¥28,000
- 対戦ぱずるだま ¥30,000
- 極上パロディウス ¥28,000
- サッカースーパースター ¥95,000
- スラムダンク ¥55,000
- パンクショット ¥3,000
- クイズ学問のすすめ ¥2,000
- パロディウスだ！ ¥10,000
- 出たな！ツインビー ¥10,000
- T.M.N.T.(4P) ¥10,000
- ファイナライザー ¥10,000
- サンダークロス ¥28,000
- XEXEX ¥29,000
- ガイアポリス ¥22,000
- マーシャルチャンピオン ¥13,000
- メインスタジアム ¥7,000
- ドラグーンマイト ¥65,000
- GIジョー ¥28,000
- サンセットライダース ¥28,000
- X-MEN ¥15,000
- プレミアムサッカー ¥12,000
- メタモルフィックスフォース ¥35,000
- ミスティックウォーリアーズ ¥28,000
- バイオレントストリーム ¥32,000
- ゴルフィンググレイツ2 ¥23,000

**[東亜プラン]**

- バツグン ¥28,000
- お天気パラダイス ¥18,000
- 達人王 ¥16,000
- 究極タイガー ¥7,000
- スラップファイト ¥10,000
- V・V ¥9,000
- アウトゾーン ¥9,000
- フーピー ¥5,000
- ナックルバッシュ ¥16,000
- ヴィマナ ¥9,000
- ドギューン ¥12,000
- フィグゼイド ¥13,000
- スノーブラザース ¥7,000
- 達人 ¥6,000
- テキパキ ¥7,000
- 飛翔鮫 ¥7,000

**[ナムコ]**

- 鉄拳2 Vol.B ¥228,000
- 鉄拳 ¥93,000
- アウトフォクシーズ ¥53,000
- マッハブレイカーズ ¥39,000
- ネビュラスレイ ¥24,000
- ドラゴンセイバー ¥33,000
- コズモギャングザビデオ ¥13,000
- ナムコクラシック TEL
- スーパーワールドスタジアム'93 ¥9,000
- ティンクルピット ¥8,000
- エメラルディア ¥4,000
- エクスバニア ¥5,000
- スーパーワールドコート ¥7,000
- コズモギャングザパズル ¥3,000
- 熱闘！激闘！クイズ島 ¥2,000
- グレートスラッガー ¥4,000
- ランパート ¥7,000

**[データイースト]**

- ザ・グレートラグタイムショー ¥30,000
- バックファイア ¥45,000
- ロボコップ ¥10,000
- キャプテンアメリカ ¥13,000
- 空牙 ¥15,000
- ダークシール ¥12,000
- ジョー&マックリターンズ ¥22,000
- スタジアムヒーロー ¥2,000
- トリオザパンチ ¥25,000
- カルノフ ¥10,000
- ドラゴン忍者 ¥10,000
- ポケットギャルDX ¥23,000
- ドリームサッカー ¥15,000
- チャイナタウン ¥10,000
- ダイエットGO!GO! ¥8,000
- ファンキージェット ¥8,000
- ファイターズヒストリー ¥5,000
- バーディートライ ¥5,000
- ジョー&マック ¥12,000
- タンブルポップ ¥5,000
- クルードバスター ¥8,000

**[アイレム]**

- 海底大戦争 ¥33,000
- アンダーカバーコップス ¥28,000
- ボンバーマンワールド ¥28,000
- イメージファイト ¥12,000
- ビジランテ ¥5,000
- 最後の忍道 ¥15,000
- 大工の源さん ¥3,000
- 10ヤードファイト ¥5,000
- ジオストーム ¥25,000
- 剣豪 ¥13,000
- フック ¥19,000
- サンダーブラスター ¥6,000
- R-TYPE II ¥15,000
- エアデュエル ¥10,000
- ガンフォース ¥9,000
- トンマ ¥8,000
- メジャータイトル ¥10,000

**[セガ]**

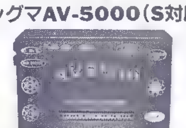
- バーチャファイターリミックス ¥78,000
- ゴールデンアックスザデュエル ¥58,000
- ゴールデンアックスII ¥39,000

**KIC PANA TWIN（S対応）**



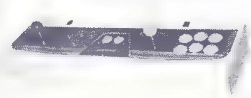
- 本体…………………… 38,000円
- RGBケーブル……… 3,000円

**シグマAV-5000（S対応）**



- AV-5000………… 26,000円
- Σ-8000ターボ…… 15,800円

**ボードマスター（S対応）**



- 本体………………… 48,000円

**駅に近くなってもっと便利に!!**

**住所・電話番号が変更になりました。**

JR恵比寿駅徒歩2分・地下鉄日比谷線徒歩1分

こちらは基板専門店になります。
以前の住所は家庭用ゲーム専門になってますのでお間違えなく。




**初めての方大歓迎!!お気軽にTELください**

# ㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F

## コナミ提供
### ③コナミ96年版カレンダー

ときめき対戦ぱずるだまやってる？究極恋愛シミュレーションゲームときめきメモリアルを生み出したコナミさんの96年版の卓上カレンダーだよ。イラストはコナミから発売された人気ゲームの描き下ろし！保存に最適なケースも付いてるし、もう言うことないよね。




## セガエンタープライゼス提供
### ①バーチャファイターセガサターン記念ステッカー
### ②バーチャファイターカゲバンダナ







TVアニメもサターン版バーチャ2もノリノリのセガさんからバーチャサターン版発売記念のステッカー＆バンダナをもらったよ！これはみんなにお届けしなきゃっつーわけであげちゃおう。ゲーセンの大会に出場するときはバンダナを頭に巻いて、ステッカーをおデコに貼って闘おう！優勝は間違いなし！

## セタ提供
### スーパーリアル麻雀PV
### ④ビジュアルライブラリー三巻

とりあえずゲーセンにいったら必ずやっちゃうのがスーパーリアル麻雀PV。一回だけなんて思っていてもついつい両替機に走っちゃうんだよね！そんな僕らの強い味方、スーパーリアル麻雀PVビジュアルライブラリー三巻をあげちゃおう！大好きなあきらちゃんを君だけの物にできるチャンス！50円切手なんか安いモンだよね。



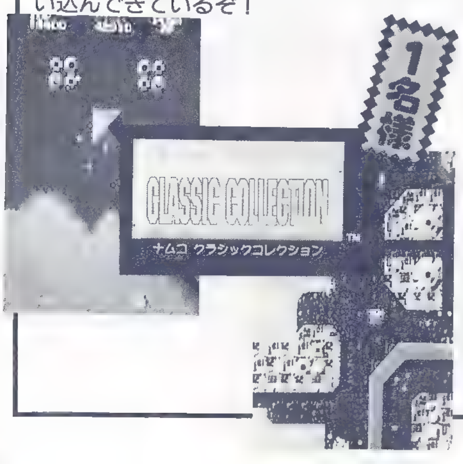

# 2月29日号 プレゼント

| | |
|---|---|
| 締め切り | 2月28日消印有効 |
| ハガキ | 177ページ |
| 発表 | 4月30日号 |

ハーイ！南国生まれのゲーメスト「○ちゃぴん」のプレゼントコーナーだよん。プレゼント商品の発送が遅れちゃって、ホント申し訳ないっスー、当たってるみんなはもうちょっと待っててね！当たってないみんなはアンケートをびっしり書きこんだハガキを新声社まで送ってほしいのだ。それでは今月もいってみよう！

## ゲーメスト提供
### ⑦ナムコクラシックコレクションVol.1基板

レゲー派の君にいい物があるぞ！ナムコの歴代の人気ゲームのマッピー、ゼビウス、ギャラガの3つのレゲーが楽しめる一粒で三度おいしいスペシャルなゲーム、ナムコクラシックコレクションVol.1の基板を1名様に！自宅に持ってれば怖いもんなしだ。ハイスコア内ヒットゲームベスト10にも食い込んできているぞ！




## ゲ屋提供
### ⑥ジャッキー革ジャン

限定500着のプレミアムで大好評売り切れ間近といえばジャッキー革ジャン！これ一つでどんな人でも格闘天使ラブリージャッキーにへーんしんってこたあないケド、当社比200％はハンサム君に見えること間違いないのだ。女の子チャンが着ればセクシーダイナマイトになっちゃうぞ。




## メディコムエンタープライズ提供
### ⑤QT「ARK～未来を探して～」シングルCD




インフォメーションコーナーで紹介したセガサターン専用ソフト「クォヴァディス」の記事はもう読破してるよね。ニュータイプアイドルユニットQTの3人組が歌うエンディングテーマ、「ARK～未来を探して～」のシングルCDを3名様に！好みとしては矢部美穂がいいっス。

# 12月15日号プレゼント当選者発表！

**PVビジュアルライブラリー1巻**
水沼和博君 愛媛県
石渡正洋君 茨城県
須藤進一君 茨城県
豊田英治君 岐阜県
吉田勝君 宮城県
斉藤直智君 高知県
大塚哲也君 埼玉県
細沼慎一郎君 埼玉県
石井広幸君 埼玉県
加藤英俊君 埼玉県
茂呂陽介君 埼玉県
黒沢貴光君 山梨県
出口研君 神奈川県
百田圭佐君 神奈川県
宮本能和君 静岡県
田中悟君 大阪府
小林直樹君 鳥取県
森田覚君 鳥取県
服部裕司君 東京都
柴野健君 東京都
西田慶一郎君 東京都
君島庸介君 栃木県
岩田充喜君 奈良県
大同佐紀彦君 福井県
張田孝之君 福岡県
松本賢二君 福岡県
松本誠君 福島県
斉藤功君 福島県
渡辺幸一君 北海道
松尾太嗣君 和歌山県

**スーパーリアル麻雀グラフィティテレカ**
高山清美さん 岡山県
畑田智春さん 岩手県
泉川蔵人君 兵庫県

**ストリートファイターⅡシリーズウォッチ**
中野弘昭君 岩手県
小野和絵さん 岩手県
有馬浩二君 宮崎県
高橋優子さん 宮城県
村上香織さん 熊本県
長門美帆子さん 広島県
村上真純さん 広島県
浅田啓子さん 埼玉県
屋宜瞳さん 埼玉県
斉藤七絵さん 秋田県
滝田智秋さん 青森県
音野竜徳君 静岡県
岩立那実子さん 千葉県
池田麻衣花さん 栃木県
横山晶君 福島県
山崎陽子さん 和歌山県

**バーチャファイターアニメ声優色紙**
川又善典君 東京都

**サインポートレート**
山崎悦子さん 千葉県

**バーチャファイターアニメ告知ポスター**
中野貴志君 愛知県
竹蔵伸一君 愛媛県
浅川奈緒美さん 茨城県
山根直樹君 岡山県
内田勇樹君 岐阜県
岡本慎治君 京都府
田中聡君 熊本県
高野由佳さん 埼玉県
松下竜也君 滋賀県
和田勉君 滋賀県
新倉利明君 鹿児島県
小納田啓子さん 千葉県
長井リサさん 千葉県
中筋智君 大阪府
青木雅彦君 長野県
土屋永君 東京都
矢木佳章君 東京都
千葉照子さん 東京都
藤本健一君 福岡県
小松由美子さん 北海道

**ヴァンパイアハンターステッカーセット**
吉田将人君 愛知県
阿部純子さん 岩手県
大森幹夫君 神奈川県
上野麻子さん 東京都
坂本悠君 栃木県

**ヴァンパイアハンタータトゥシール**
中島充君 岡山県
土屋光君 静岡県
丸岡美奈さん 千葉県
中本きっこさん 東京都
加藤康晴君 福岡県

**ツインビー10周年ピンバッジ**
高橋寿尚君 宮城県
佐藤雅基君 三重県
木内直城君 長野県
出雲和彦君 栃木県
川俣夏子さん 福島県

**ツインビーヤッホー公式ブック**
鬼頭幸弘君 愛知県
横山しのぶさん 愛知県
佐々木康郎君 宮城県
上野賀郎君 京都府
三田健司君 京都府
園田剛君 熊本県
倉沢進君 群馬県
中島一成君 群馬県
中島竜憲君 佐賀県
大場基範君 山形県
安東晋一君 山口県
鈴木彰人君 秋田県
高田圭一君 新潟県
小杉一良君 新潟県
副泉佑介君 神奈川県
鈴木嵩文君 千葉県
八木田真君 千葉県
金内敏也君 千葉県
一前史朗君 千葉県
谷垣伸治君 大阪府
境武志君 大阪府
南享介君 大阪府
久松賢一君 東京都
石井文人君 東京都
根村昌行君 東京都
井上正雄君 東京都
大木宋伸君 東京都
寺本博俊君 奈良県
長谷川忍君 北海道
橋啓介さん 北海道

**ヴァンパイアハンター基板**
和田靖子さん 北海道

# ストZEROムックプレゼント当選者発表

**オリジナルテレカ500名**
清水和弘君 東京都
友野敏男君 千葉県
鈴木康之君 埼玉県
藤井康弘君 岡山県
窪野久幸君 静岡県
佳山哲也君 兵庫県
宮下幸太郎君 大阪府
田中貴君 千葉県
岡部美昭君 京都府
伊藤健君 愛知県
前田敏和君 和歌山県
竹並晶子さん 岡山県
久保田康弘君 兵庫県
井上尚貴君 奈良県
若林均君 埼玉県
大竹秀明君 栃木県
赤井ひでこさん 兵庫県
鈴木幹広君 愛知県
土屋卓郎君 長野県
豊岡理一郎君 広島県
小林奈保子さん 静岡県
他479名様

**コンパネ1名**
大島淳君 東京都

**ZERO基板1名**
太田圭樹君 秋田県

**ZEROポスター10名**
尾池豊君 東京都
前川智哉君 奈良県
関根昌宏君 東京都
谷澤和昭君 兵庫県
黒滝千絵美さん 青森県
川幡恵美さん 富山県
石川匠君 埼玉県
松田英之君 福井県
関根操君 栃木県
阿部俊介君 東京都

**ZERO下敷き30名**
菊地脩君 岩手県
高橋立治君 青森県
深谷真次君 愛知県
平康友朗君 兵庫県
辻本吉廣君 大阪府
古賀正登君 福岡県
三原良慶君 鹿児島県
酒井原直樹君 東京都
徳島勇也君 兵庫県
水野雅子さん 三重県
山田敬康君 愛知県
佐藤彰彦君 群馬県
影山政江さん 大阪府
池田雅和君 神奈川県
西村清一君 熊本県
川口秀紀君 神奈川県
増田裕也君 静岡県
蒲生史人君 山形県
毛利大君 北海道
寺尾将君 兵庫県
村上亨君 富山県
滝口守君 千葉県
岩田隼斉君 大阪府
本庄真悟君 大阪府
小幡康雄君 大阪府
紅谷学君 千葉県
藤澤貴雄君 茨城県
宇田津知春君 宮崎県
田所良子さん 茨城県
前勇太君 東京都

**⑥テレカ5名**
田代洋司君 愛知県
中原太一君 東京都
都留康司君 大分県
大村泰明君 岩手県
林タ紀子さん 愛知県

**⑦テレカ5名**
長井宏裕君 新潟県
澤田鉄平君 千葉県
大畑篤郎君 島根県
高柳秀樹君 大阪府
吉井孝次君 長崎県

**⑧テレカ5名**
樋口龍彦君 東京都
白石智裕君 新潟県
遠山由加里さん 山梨県
高木美智子さん 長崎県
野沢敏也君 東京都

**⑨テレカ5名**
安藤貴則君 福島県
吉岡和昭君 北海道
日高充博君 千葉県
宮原美久さん 埼玉県
松根望美さん 愛知県

**⑩テレカ5名**
源甲斐隆明君 大阪府
木咲健君 大阪府
羽島俊樹君 東京都
佐山登君 栃木県
水野一直君 山形県

**⑪テレカ5名**
佐藤晃子さん 宮城県
大崎泰広君 新潟県
小山内秀君 東京都
平井充君 島根県
藤田直樹君 大阪府

**⑫テレカ5名**
高橋豪士君 東京都
種村和夫君 滋賀県
早野信介君 岐阜県
藤村研太郎君 宮城県
江面武紀君 栃木県

**⑬テレカ5名**
斉藤俊樹君 宮崎県
茶谷英司君 新潟県
斉藤田紀さん 千葉県
森本雄大君 千葉県
森山茂君 佐賀県

**⑭テレカ5名**
下屋敷義博君 東京都
松井広志君 大阪府
佐古裕次郎君 広島県
吉田周平君 茨城県
安藤洋平君 神奈川県

**⑮テレカ5名**
斉藤直樹君 山形県
赤羽根治君 東京都
秦稔博君 長崎県
後藤田裕二君 徳島県
島根康太君 埼玉県

**⑯テレカ5名**
田口歩巳君 東京都
橋本真一君 熊本県
高橋朋也君 山形県
森永武志君 山口県
岩岡正夫君 神奈川県

**⑰テレカ5名**
高橋知也君 愛知県
大葉浩君 大阪府
田口豊一君 青森県
渡辺勝君 東京都
中原佑君 香川県

**Tシャツ10名**
矢部嘉宏君 千葉県
松本玲さん 東京都
小川英孝君 東京都
橋本寿子さん 大阪府
布川美香さん 福島県
山口直子さん 宮城県
佐藤さおりさん 宮城県
佐藤秀治君 山形県
佐古健太郎君 大阪府
白石正和君 三重県

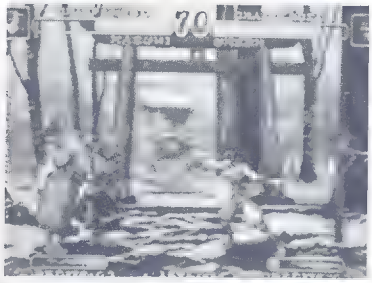
オリジナル新作、縦シュー誕生!!　(バンプレスト)

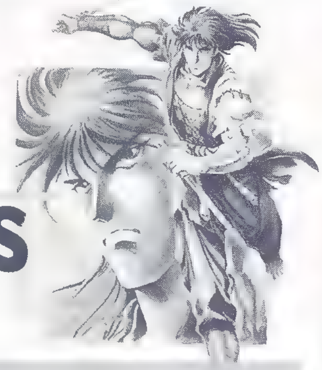
# アクウギャレット



ネオジオに新たな格闘の息吹!　(ADK)

# NINJA MASTER'S







相性チャートでもっとセクシー♡

# セクシーパロディウス

(コナミ)

ゲーメスト次号(No.165)は

**特別定価550円**

# 2月15日(木)発売!!

## 次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

**GAMEST**
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

**ゲーメスト10周年特別企画！**
# 開発トップ対談
# 鈴木 裕（セガ）
# VS
# 岡本吉起（カプコン）

**特別付録**
# 「'96AOU 最強ゲームはどれだ!?」
2月下旬開催予定の幕張AOUショー出展予定の最新ゲームを、この１冊に網羅！AOUには、付録片手にGOだ!!

**徹底攻略**

隠れ中ボス攻略!
## バーチャロン（セガ）

最新コマンド初露出!
## ソウルエッジ（ナムコ）

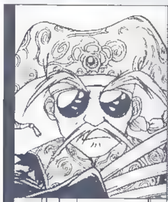
ギース・マニア必読!
## リアルバウト餓狼伝説（SNK）

**一押し特集**

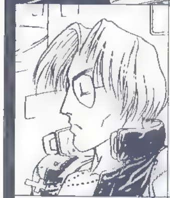
名前はまだ言えない…　（カプコン）
## 新作格闘ゲーム登場！

AM３研対戦格闘ゲーム　（セガ）
## ラストブロンクス～東京番外地～

攻略　●ファイティングバイパーズ（セガ）●マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）●闘神伝２（カプコン）●沙羅曼蛇２（コナミ）●スカルファング（データイースト）●19XX（カプコン）●鉄拳２（ナムコ）●バーチャファイター２.１（セガ）●ゲーム天国（ジャレコ）●神凰拳（ザウルス）ほか
連載　◆めざせハイスコア◆ゲーメストアイランド◆ストリートファイターZEROコミックほか



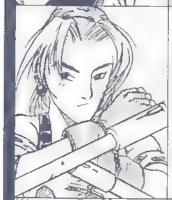
●忘れたころに「ふらり諫言」。ハガキの表裏は知ってるよね。住所を書くほうが表なんだけど、この面の上半分には、原則として宛て先の住所しか書いちゃいけないぞ。抽選ものなんかだと、目立とうとして色を塗ったり余計なことを書いたりする人が多いけど、それは不利になりこそすれ、有利になったりはしません。☆最近は語尾上げ言葉の迫害をしている。個人的に、あんな頭悪そうな、自分の語彙不足を誤魔化す口調は嫌いだ。（APAPA）



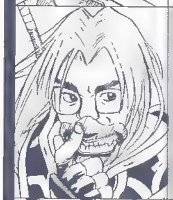
●暮れに、19年間、生活を共にしてきたコロ（オス、雑種）が、ついに去ってしまった。私が小学校に入る前にもらってきた犬なので、人生の相棒のようなものだった……はずなのに、薄く目を開けたまま身動き1つしない姿を目の当たりにしても、恐しいことに、何の感情も湧いてこなかった。所詮こんなものなんだろうか。「こんなものなのか？」と、何回問い直したか分からない。人とはやっぱり酷い生き物だ。…俺だけか……？　（KAL）



●先日秋葉原で猛烈にスゴいドノヴァン使いを発見。いくらブランクありとはいえ同キャラで完敗。その動きの素晴らしさに目から皿が落ちた（?）と感じつつも、なんでも努力次第でここまでできるんだ…て当たり前なんだけど大事なことを教えられました。けど彼のフォボスとビシャモンはもっと強かった。それはそうとKOFダイヤグラムごめんなさい。自分の力不足で読者の皆さんの期待に応えきれなかったことが'95年最大の心残りです。（ぴぐ）



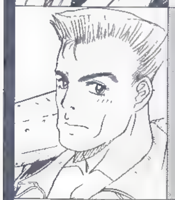
●噂では、我が母校は本年度新入生が最後らしい。初代校長は否定していたが、私の入学以前から将来老人ホーム説（神奈川の姥捨山と言われるような街だし）はあった。だが、昨年の文化祭で部を覗いてみると盛況だったので勿体なくも思う。5期生不在によりその下との繋がりはないが、そのうち遊びに行きたいものだ。母校消滅ならなおさらだ。噂の真相は…さて？　P.S.これを見た方、塩田によろしく。（曽屋高第2期コンピュータ部OBのAce）



●ライター生活を始めてから、今年ほどヒマな正月はなかった。例年なら、年内締め切りの原稿が山ほどあるのだが去年はなし。で、遊びに出かけると思いきや、バク睡してゲーセンに通う安定パターン。あ、テレビもちょっとは見たかな。
　話しは変わって高校ラグビー。わが故郷代表の茗渓学園があっさり敗れてがっくり。自分がやっていた高校とは、当時覇を競っていた学校だけに残念で仕方ない。今年もがんばれ。（がっちん）



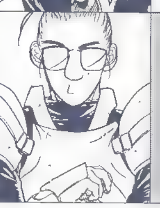
●この時期、熱いラーメンが超ウマ。こないだ編集部からの帰りに京都が本店の某こってりラーメン屋で食ったんだけど、その味は京都のそれと変わらず「これやこの味！」って感じで、オイラの舌と胃袋は久々に幸福感でいっぱいに。➡最近、初心に戻ってバーチャを見つめ直してます。じじいはキャラ別の対応がかなり違うので、基本攻略ではフォローしきれない部分がでてきます。そこんところ具体的に煮つめていくっす（今だから！）。（しじみ）



●あっという間に1995年が過ぎ去ってしまった。昨年はマイルスマイルのおかげでそれなりに充実していた。今年はどうだろうか。対戦ブームの中にうずもれたダイヤの原石を探してます。もうすぐAOUの季節なので、ちょっと期待してます。
　まだまだ正月気分がぬけない私ですが、今年もどうぞよろしくたのんます。
（DAN）



●昨日、ジョナった時のこと。いろいろな話が出て、サバゲーやラジコン、スキー、旅行など自分がまだ小さいころにやっていた数々のことが思い出されて非常になつかしかった。ただそれらをやるとなると、まず必要なのが金である。借金から始まったこの仕事も1年たつころには貯金に生まれ変わっている今現在、もう少し命けずって金をためて、来年から（この号が出る時は今年）はちょっと遊ぶしかないねと思う今日この頃です。　（MVP）



●去年の夏ぐらいから、個人的には激動の半年でした。紆余曲折を経て、結局元の状態に収束しつつあります。その間多くの人にご迷惑をおかけしてしまったことをこの場で謝ります。
　話は変わって今年はシューティングが多くて楽しそうな予感。カプコンもしばらくお休みしていた横スクロールアクションが（とりあえずD&Dね）出るので去年とは違った展開が期待できそうなところだ。　（KKY－半M.D.S.－C・LAN）

OPINION 論

# プレイヤーのわがままが対戦ゲームをつまらなくする

石井ぜんじ

今回は、ストⅡタイプのゲームシステムについて、少し突っ込んで考えてみたいと思う。

ストⅡタイプのゲームは、上ガード、下ガードが存在し、下ガードを崩すものとして投げ、両方を崩すものとして削りが存在する。ストⅡタイプのゲームは、下ガードは安定して守れる安心感がベースになっているゲームシステムである。

下ガードを崩すものに対して、投げと削りがあるのは必然である。だが、近年、どちらもこれはずるい戦法とされてきた。だが、ゲームシステム上は、本来なくてはならないシステムなのである。

なぜずるいと感じるかというと、それは一見、投げや削りが、リスクがなくテクニックもいらず、楽に下ガードを崩せるように見えるからである。また、本来下ガードは安定して守れるもの、というわがままな心理が、ずるいと感じさせる要因となっている。

投げや削りがダメとなると、中段技や、高等テクニックのモリガンダッシュなどで下ガードを崩すことになる。高等テクニックなら納得もいくが、ただ中段技をつけたのでは、削りや投げと同じで本末転倒。安定した守りのはずが、単純な中段技で崩されるのは、プレイヤーの目先を変えてごまかしているにすぎない。

もっと、理論的に考えてみよう。投げ、削りの数がほとんどないと、かなり待ちプレイができるゲームになってしまう。攻めたらソンなゲーム、これほどつまらないものはない。そこまでいかなくても、単にメインに使っていく技にスキがあるかどうかだけで、優劣が決まってしまうことになりかねない。

対戦ゲームは、ハイリスクハイリターンの技があってこそ面白いと思う。どうも、ローリスクな技へ、ローリスクな小技を連携して複雑につなぐことによって、ようやく闘えるゲームへと向かう傾向がある。これは必ずしもよくないと思う。

ハイリスクな技は、読みがはずれれば逆にやられるので、読み合いになる。ここに駆け引きの面白さが出てくるのだ。だが、ハイリスクな技は、ハイリターンでなくては釣り合わない。出すだけソンだ。

ハイリターンとは、一見ひどい技である。とてもガードしにくかったり、削れたりしないといけない。ストⅡは、ハイリスクハイリターンで成り立ったゲームだと思う。昇龍拳の隙は大きいが、無敵だし当たればイタイ。だが、ハイリターンの側面のみ、ひどいと言ってしまうと、駆け引きのない、つまらないゲームしか生まれないのではないだろうか。

## 表紙の裏をとれ

ビリー君です。新しく買った色の具合が、よさげだったのでメインに使ったら…カラーコピーえらいこっです。ギースの血はいい色だよね。MTGで、意味もなくシード戦（スターター2コとブースター2コで40枚以上のデッキを作る）をする。結構新しい発見があったりして。…ターガン・デッキを組むためホームランドを買う日々。ピュー・ポーは？・藤原

## ■待ってー、もうひとこと

ちーす、デビルサマナー・マウント二田だ。合体しとるか？今日はラジオ番組「ゲーマーズナイト」の得するお話。現在番組では「スーチーパイ」のラジオドラマを展開中だが、3月からはなんと、コミゲで大人気連載中の「速攻生徒会」のドラマがスタート！折笠愛、水谷優子、かないみか、久川綾、草尾毅、山寺宏一、松本梨香…。まだまだ多数の爆豪華な声優陣が織りなす、すこぶるゴーヂャスなラジオドラマだー！ひろみショーック！得したな、諸君。


GAMEST　2月29日号

■平成8年2月29日発行　第11巻5号通巻164号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷




◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS－N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　DSI　がっちん
Scho小杉　ACE　K－TAN　珈琲FREAK! GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　ピストンいとー
SHO　伊勢猫　しじみ　POW様　借金　ゆーちゃろー
KMT　CHU
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　内山厚子　野口　晶
二田祐樹　遊佐孝之　辻本圭介　入沢英明
峯山　健　吉田和真　吉田幸子　松田史征
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン・エジマ企画

好きな属性を強化できる！

決戦天凰神界

# 神凰拳

**今回はシステムとキャラの紹介。前々号とあわせて読んでくれたらうれしいっす。**



担当：やるしかないでしょ・珈琲　ふりーく

AOUショーに向けて注目の新作対戦格闘ゲーム「神凰拳」。ゲームシステムのセンスがすばらしく、キャラクターの魅力もあり期待大だ。

今号からどんどんページをもらって押していくので、みんなも注目していてね。

前置きはこれぐらいにして、システムの面白い部分を見てみよう。

## ゲージ溜めシステムが新しい！

神凰拳のゲージシステムは天変地異溜めと呼ばれる。ボタン3つ押しっぱなし（ABC）によりゲージが溜まっていく。ゲージが溜まるとキャラの属性（風水火雷のどれか）に応じた天変地異、例えば風なら竜巻が起き、その竜巻などの天変地異に触れると天変地異アイテムが手に入る。

う〜んちょっとわかりにくかったかな。簡単に言えば、ABC押しっぱなしでゲージを溜めると竜巻などが起きて、それに触れると竜巻のエネルギーがつまった魔法のアイテムが手に入る、といった感じ。

その天変地異エネルギーがつまったアイテムは3つまでストック可能で、その属性の通常必殺技や天変地異アイテムを持っているときのみ出せる天変地異技を使用すると、アイテムを1つ消費する。通常必殺技でアイテムを使用すると、その属性のエフェクト、すなわち風ならかまいたちとかがその通常必殺技につく。必殺技をエンチャントすることができるというわけだ。

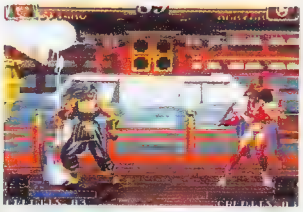
どう、すごいでしょ⁉でもこれくらいで驚いてちゃいけない。

実はゲージ溜めはABCだけでなく、他のある操作でもできる。そしてなんと！その操作の属性はABCのそれとは異なるのだ!!

それはどういうことかというと、各キャラクターは4つの属性のうち2つを持っていて、**プレイヤーの好きな属性を選んでゲージを溜めることができる**ということ。当然通常必殺技にもそれぞれの属性があり、ある技は風のアイテムにより強化され、ある技は水のアイテムにより強化される。自分の好きな通常必殺技を選んで強化することができるなんて、わくわくしてこないかい？


ABC同時押しでゲージを溜めて、


ゲージが満タンになった！雷の属性だから雷光がでるぞ。


雷球から雷光が。この雷光に触れると天変地異アイテムが手に入る。


スサノオの天変地異技「雷逆鱗」。


ゲージが満タンになったとき、風の属性なら竜巻が出る。ほかに火や水もある。


イクレットの天変地異技「トラップエッジ」。

## 空中バトルが熱い！

2D対戦格闘ゲームのシステムで現在注目されている部分は、ゲージシステム、ガードシステム、空中戦システムの3つであろう。神凰拳のすごいところはこの3点すべてに神凰拳ならではの部分があることである。ゲージシステムはさっき説明したので今度は空中戦システムに入ろう。


紊天の上昇攻撃を空中で当てたところ。


弁天の下降攻撃を空中で当てたところ。


スサノオの地上からの上昇攻撃。

# 地獄の果てまで駆け抜けろ！
# 不死身の力で攻略サバイバル！

空中戦システムで注目すべきはジャンプ中、↗A+Bで出せる上昇攻撃と↙A+Bで出せる下降攻撃だ。これらの技をヒットさせると相手が浮くので追い打ちが入るようになる。これらの浮かせ技をヒットさせると、その時点でこちらも浮いた相手に追い打ちをかけやすい場所にいるので、そのまま追い打ちを狙えるぞ。例えば小パンチ→小キック→大パンチキャンセル空中必殺技とかね。追い打ちをくらっている側は打撃受け身ですばやく脱出するとか、空中ガードしてから下降攻撃で反撃するとか、色んな対処法がある。

このような空中戦の基本的な攻防が空中前ダッシュの存在によって、よりスピーディーかつダイナミックになるのだ。

3つの大きな特徴のうち残りの連続ガードシステムはガード中、→←とコマンドを入れるとガード硬直をキャンセルしてくれるというもの。連続ガードにはレベルがあって、ガード中に→←と入力すると連続ガードレベル1で通常技による反撃が可能。この状態でさらに→←と入力すると連続ガードレベル2となり、必殺技による反撃が可能になる。この連続ガードシステムは今号でも謎な部分が多く、次号以降で詳しく載せていきたい。

以上で今号のシステム紹介は終わり。神凰拳の魅力はシステムだけではない。キャラクターも個性的かつ魅力的なのだ。というわけでキャラ紹介にいってみよう。ギィさんよろしく。

## 基本操作

基本操作は次の通り。

**・ダッシュ**（→→）
前方に高速で走る。レバーを逆方向に入れるか相手にぶつかるまで移動し続ける。ダッシュ攻撃はしゃがみガード不可。

**・バックステップ**（←←）
後方に高速で跳び退ける。移動距離は短めだが、バックダッシュ中は空中ガードができる。

**・受け身可能投げ**（← or →+C or D）
レバーの方向に相手を投げる。投げられた側は投げ受け身をとれる。

**・受け身不能投げ**（→↘↓↙←+C or D）
相手を投げる。投げられた側は投げ受け身をとれない。

**・投げ受け身**（↑↗←+A or B）
受け身可能投げをされたときに空中で体勢を立て直す。ダメージを最小限に抑えることができる。

**・前進攻撃**（→+C or D）
大きく前に踏み出して攻撃。どちらのボタンを使うかは、キャラクターによって異なる。

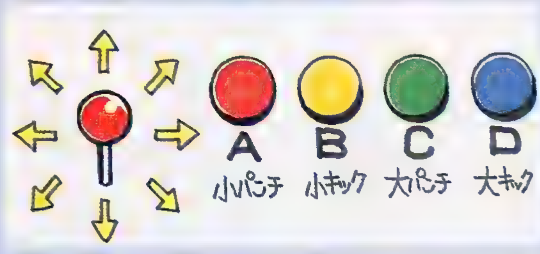
**・ふっとばし攻撃**（→+BC）
相手を反対側の端まで勢いよくふっとばす攻撃。

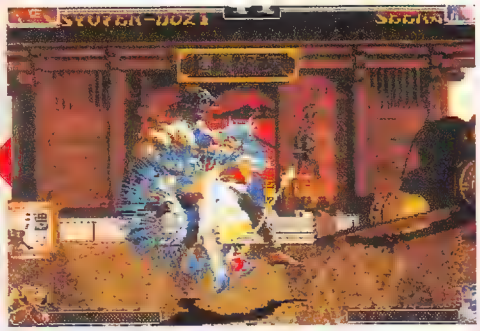
**・上昇攻撃**（↗+AB）
**下降攻撃**（↙+AB）
これらの攻撃を当てると空中連続攻撃のチャンス。原則としてジャンプ中に使うが、上昇攻撃は地上でも出せ、キャンセル技としても使える。

**・打撃受け身**（浮かされたときに↓+C or D）
上昇攻撃などで浮かされたとき、空中で体勢を立て直すことができる。ボタンは連打でOK。画面端を背にしているときに打撃受け身を成功させると相手の裏側に回り込む。

**・連続ガード**（ガード中に→←）
ガード中にコマンドを入れると反撃が可能になる。ガードモーションをキャンセルして早く動けるようになる。

**・天変地異溜め**（ABC）
天変地異ゲージを溜める。BCDで別の属性のゲージを溜めることができる。





シーナの近距離大キックから、


目押しで上昇攻撃を入れて浮かせる。


そこから小パンチ、

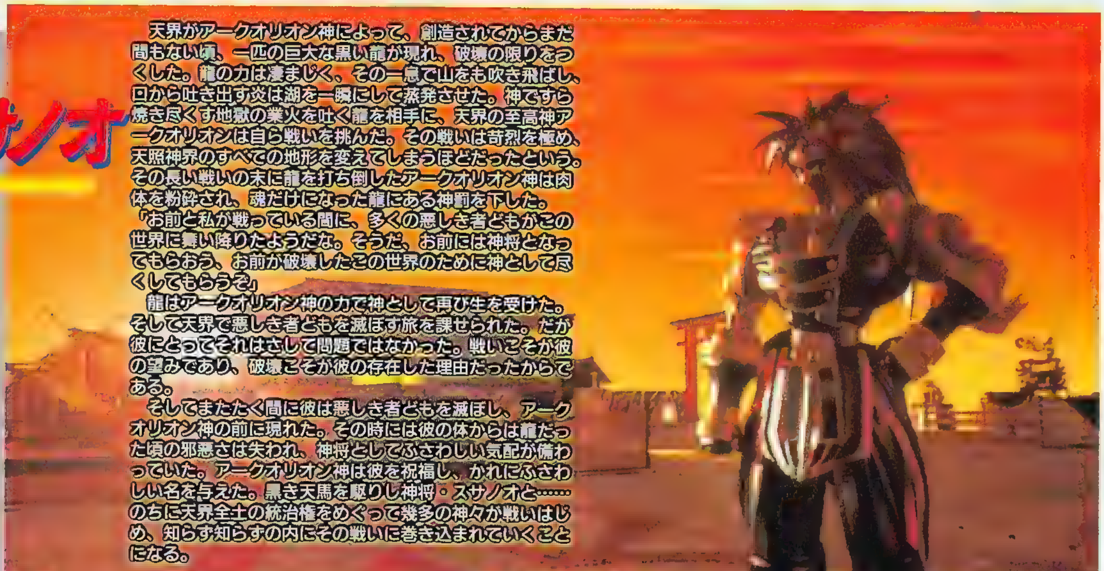

下降攻撃、


小キック。とこんなふうに連続技を狙う。ただし打撃受け身で脱出できる。


チチネスの上昇攻撃を、


シーナが打撃受け身したところ。

# 破壊神スサノオ



天界がアークオリオン神によって、創造されてからまだ間もない頃、一匹の巨大な黒い龍が現れ、破壊の限りをつくした。龍の力は凄まじく、その一息で山をも吹き飛ばし、口から吐き出す炎は湖を一瞬にして蒸発させた。神ですら焼き尽くす地獄の業火を吐く龍を相手に、天界の至高神アークオリオンは自ら戦いを挑んだ。その戦いは苛烈を極め、天照神界のすべての地形を変えてしまうほどだったという。その長い戦いの末に龍を打ち倒したアークオリオン神は肉体を粉砕され、魂だけになった龍にある神罰を下した。

「お前と私が戦っている間に、多くの悪しき者どもがこの世界に舞い降りたようだな。そうだ、お前には神将となってもらおう、お前が破壊したこの世界のために神として尽くしてもらうぞ」

龍はアークオリオン神の力で神として再び生を受けた。そして天界で悪しき者どもを滅ぼす旅を課せられた。だが彼にとってそれはさして問題ではなかった。戦いこそが彼の望みであり、破壊こそが彼の存在した理由だったからである。

そしてまたたく間に彼は悪しき者どもを滅ぼし、アークオリオン神の前に現れた。その時には彼の体からは龍だった頃の邪悪さは失われ、神将としてふさわしい気配が備わっていた。アークオリオン神は彼を祝福し、かれにふさわしい名を与えた。黒き天馬を駆りし神将・スサノオと……のちに天界全土の統治権をめぐって幾多の神々が戦いはじめ、知らず知らずの内にその戦いに巻き込まれていくことになる。

| | |
|---|---|
| 名前 | スサノオ |
| 神名 | 破壊神 |
| 年齢 | 1025歳 |
| 性別 | 男 |
| 身長 | 183 |
| 体重 | 82 |
| 趣味 | 戦うこと、旅をすること。 |
| 家族・友人 | アークオリオン神<br>クシナダ（アークオリオン神の娘） |
| 好きな物 | ご飯（食い物全般）、特にクシナダの手作りの料理。 |
| 嫌いな物 | 辛い食べ物。 |
| 神として | 破壊神としての在り方について、答えを求めている。 |



「黒龍砕」は対空に、連続技に大活躍だ。



スサノオの「龍牙砲」。牽制用飛び道具か？

# 斉天大聖 孫悟空



「つまらねぇなぁ」

眼下に広がる天界の風景を眺めながら、男はため息を漏らした。男がいるのは天界でも一、二位を争うほどの高さを持つ霊峰「火華山」、その頂上に鎮座し酒を片手に眼下の風景を眺めていた。

「まったく、ここんとこ妖怪も魔族もとんと出てこねぇな。静かすぎてちっとも面白くねぇ」

この男の名は孫悟空。アークオリオン神に神将の位を授けられた、十二神の一人である。彼はこの火華山の上で天界に害をなす者を見張り、退散させることをアークオリオン神に義務づけられていた。それ以来100年ほど火華山に鎮座していたが、最近は暇を持て余していた。数年前なら天界に入り込もうという邪悪な妖怪などがいもしたが、ここ20年ほどは静かなもので、自慢の如意棒を振るう相手がいなかったからだ。

「あーあ、何か凄いこと起こらねーかな」

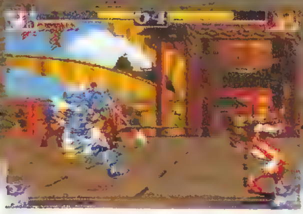
再びため息を漏らした。その時、不意に雷鳴が轟いたかと思うと、雲を貫いて一筋の光が遥か西の地に突き刺さり消えていった。孫悟空はあまりの一瞬の出来事に呆然と眺めていたが如来棒を手に立ち上がり、光の消えて行った空を見上げた。

「何かが…起ころうとしているのか」

それから数日後、アークオリオン神からの使いが孫悟空の下にやってくる。天界をかけた戦いの幕が上がろうとしていた。

「面白い、何が起こるのか最後まで見届けてやるぜ!!」

そして斉天大聖・孫悟空は火華山を後にした。



のびーる如意棒。レバー入れ大パンチだ。



棍を振り回し、ぼてくり回す「炎殺棍」。

| | |
|---|---|
| 名前 | 孫悟空 |
| 神名 | 斉天大聖 |
| 年齢 | 824歳 |
| 性別 | 男 |
| 身長 | 176 |
| 体重 | 76 |
| 趣味 | 悪い奴を懲らしめること。 |
| 家族・友人 | スサノオ（ライバルだと思っている） |
| 好きな物 | バナナ |
| 嫌いな物 | 犬！（特に弁天の所のでっけえ犬＝風牙） |
| 神として | そろそろ化け物から天界を守る仕事にも飽きてきて旅に出たいと思っている。 |



ダッシュ大パンチ。キャンセルも可能だ。

# 福の神弁財天



| | |
|---|---|
| 名前 | 弁財天 |
| 神名 | 福の神 |
| 年齢 | 521歳 |
| 性別 | 女 |
| 身長 | 167 |
| 体重 | 48 |
| 趣味 | 美しい物を集めること。自分の宝物を見せびらかして自慢すること。 |
| 家族・友人 | 風牙（風の聖獣）<br>毘沙門天（兄） |
| 好きな物 | 美しい物。それがどんな物でも手に入れる。 |
| 嫌いな物 | 醜い物！汚い物！ |
| 神として | まだ、福の神として自覚していない。まだ「福を与える」よりも「福を手に入れる」ほうに偏っている。 |

弁天は今、一匹の魔獣と対峙していた。全身を銀色の体毛に覆われた獣で、三本の尾を持った美しい魔獣である。魔獣は体毛を逆立て、今にも飛びかからんばかりに唸り声を上げていた。
「そんな怖い顔しないでさ、仲良くしようよ」
対する弁天はさして恐れもせずに、魔獣との間合いを縮めていく。突然、魔獣が唸るのを止め、その場にかがみこんだ。その刹那、魔獣の姿がその場からかき消える。
「消えた！」
視界から消え失せた魔獣を求めて弁天が辺りを見回す。その弁天のすぐ脇を銀色の突風がかすめて行く。慌てて飛びすさる弁天の着物の肩に鋭い裂け目が出来ていた。その下の肌に赤い筋が浮かび上がる。
「なに!?」
体勢を立て直し、拳を構える弁天の周りを、魔獣は銀色の疾風と駆け回る。その姿を見て弁天は不敵な笑みを浮かべた。
「さすがに簡単にはいかないわね、ふふふ…そうでなくっちゃ張り合いがないわ。絶対に私の物にしてやるから！」
弁天が地を蹴り宙を舞う、魔獣が咆吼を上げて飛びかかる。そして戦いが始まった。

数日後、アークオリオン神の王宮で催された宴の席に、美しい姿で現れた弁天の傍らには銀色の魔獣がつき従っていた。美女と美獣の組み合わせは宴の注目の的となり、アークオリオン神ですらも感嘆の息をついた。
「あなたは私の宝よ、風牙」
銀の鬣を撫でながら弁天はにっこりと微笑んだという。のちに天界全土を揺るがす戦いが起こり、美しい天照神界を守るために戦おうと決意する数年前の出来事である。



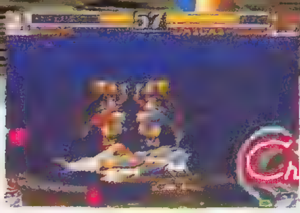
アクロバティックな大キック。
格好良い技が多いぞ。

森へ入る道の真ん中で二人の少女が首を傾げて悩んでいた。
「こまったねー」
「どうしよっかー」
二人の目の前には薄汚れた木の立て札が立っていた。そこにはお世辞にも奇麗とは言えない文字でこう書かれている。
“盗賊に注意”
どうやら盗賊が出るようで、二人はそれで悩んでいるようだった。それでもしばらくして、立て札を離れて歩き出した。緊張しているかと思いきや、何やら談笑しながら悠々と歩いて行く。すると案の定、騒々しい音とともに左右の茂みから複数の人影が現れた。
「おっと、ちょっと待ちな」
非常にナンセンスな言葉を吐きながら、二人の前に立ちふさがったのは、牛の頭を持つ魔神だ。他にも片目を眼帯で隠した半魚神や、上半身をはだけた筋肉質の鬼神もいる。総勢20人の盗賊団だ。普通ならここで悲鳴を上げるのだが、少女二人はむっつりした顔で立ち尽くしている。
「ワンパターンね。どうしてあなたたちみたいな神は皆同じ事をしているの！」
「つまらないわ。これでは私たちがせっかく出向いた意味がないわ！」
悲鳴の代わりに出た言葉は山のような文句だった。
「お、お前ら…怖くないのか？」
おかしな二人に底知れぬ恐怖を感じた牛頭の魔神が、けげんな顔をして後ずさる。それを見て彼女らは笑みを浮かべて名乗りを上げた。
「天の王より賜りし、位は神将、雷を統べる者、我が名は雷神！」
「天の王より賜りし、位は神将、風を統べる者、我が名は風神！」
稲妻が轟き、疾風が大気を揺るがす。そして数刻後、意気揚々と道を歩く二人の姿があった。
「アークオリオン様の所に着くまでに、どんなことがあるか楽しみだわ」
「ほんと、楽しみだわ」
彼女らが王都「天竺」にたどり着く頃、全天照神界を揺るがす戦いが始まる。その戦いに面白そうだからという理由で関わろうとは、今の二人には知る由もない。

# 風神ネネ



| | |
|---|---|
| 名前 | ネネ |
| 神名 | 風神 |
| 年齢 | 312歳 |
| 性別 | 女 |
| 身長 | 87 |
| 体重 | 46 |
| 趣味 | いたずら |
| 家族・友人 | 火の神の少女、火帆。<br>風の精霊シルカ。 |
| 好きな物 | お母さん。<br>甘いお菓子。 |
| 嫌いな物 | 歌い出した時のお母さん。 |
| 神として | お父さん、お母さんのような、立派な神将になりたいと思っている。 |



ふぃにーっしゅ。「爽快だねー」「そだねー」。



ぽこぽこドロップ」。交互に蹴り上げ…、

# 雷神チチ

| | |
|---|---|
| 名前 | チチ |
| 神名 | 雷神 |
| 年齢 | 312歳 |
| 性別 | 女 |
| 身長 | 87 |
| 体重 | 28 |
| 趣味 | いたずら。 |
| 家族・友人 | 酒の神の少年、天地。<br>カラス天狗の疾風。 |
| 好きな物 | お父さん。<br>渋いお茶。 |
| 嫌いな物 | お酒を飲んだ時のお父さん。 |
| 神として | まだ幼いと周りからよく言われる。それが悔しいので、早く大きくなりたいと思っている。 |



「リッパーハーケン」。死神なら頭を使わなきゃ。

# 死神 イグレット



「またか……」
一人の神の死体を見つめながらイグレットはため息をついた。
足元には何か物凄い重量の物につぶされたような死体が横たわっていた。おそらくこの土地の守護神だろう。何かと戦ったのか手に持つ両刃の剣は大きく欠けている。だがイグレットにとってこの神が誰であろうとどんな死に方をしようが興味はなかった。
「魂がない……なぜだ？」
イグレットの興味は魂のほうにあった。だがここの死体には魂が存在しない。普通なら死体のそばに漂くはずの魂が浮かんでいるはずなのだ。
「おかしい、これで魂が失われた死体が5体目だ」
（まるで、600年前の戦の時みたいですじゃ）
イグレットが持つ大鎌・オベロンが懐かしそうに振動する。
「600年前だと？」
いぶかしげな顔をしてイグレットがオベロンを問いただす。大鎌は笑うようにカタカタと震えると語り始めた。
（まだワシがこんな姿をしていない時じゃ、お前も聞いたことがあるじゃろ、黒竜とアークオリオン神の戦いを）
イグレットが誕生する400年前のことだ。何しろ天界の地形を変えるほどの戦いだったらしい。たしかこの戦いで、転生前の自分が死んだはずだった。
「ああ……聞いたことはある。俺が前世で死んだのも、その戦いが原因らしいからな」
自分が死んだことを考えて、少し思いをめぐらす。そんなイグレットが面白かったのか、オベロンはより激しくカタカタと震えた。
（お前さんは運が良かったほうじゃよ。あの黒竜の吐く業火で死んだ者は魂すら残らんかったからな。お前さんは黒竜の鉤爪で引き裂かれたから転生できたんじゃよ）
「なに…それではこの死体も、黒竜の業火と同じような力で殺されたというのか？」
（わからん。が…天界に住む者の仕業ではなさそうじゃなあ）
オベロンの言葉にイグレットは少し考えると、意を決した様に立ち上がった。
「魂を消す力だと…そんな力は許さん。必ず見つけだして裁きを与えてやる」
その後イグレットは黒竜の転生であるスサノオを追って、天界の跡継ぎをめぐる戦いに関わることになる。

| 名前 | イグレット |
| --- | --- |
| 神名 | 死神 |
| 年齢 | 719歳 |
| 性別 | ？ |
| 身長 | 191 |
| 体重 | 62 |
| 趣味 | 仕事<br>編み物 |
| 家族・友人 | オベロン（鎌）<br>人魚姫のシーナ<br>黒猫のミーシャ |
| 好きな物 | 紅茶 |
| 嫌いな物 | お酒 |
| 神として | 魂を導くのが私の使命、この仕事には誇りを持っている。 |



相手を叩きつけ、跳ね上げる大パンチ。追い打ちが可能だ。

# 酒の神 酒天童子



酒の神・酒天童子が今年出来たばかりの神酒をアークオリオン神に届け、急ぎ家路についた日のことだった。その日は空もどんよりと曇り今にも雨が降りそうな天気だった。そんな空の下を酒天童子はひた走っていた。
「嫌な予感がする」
家が近づくにつれて妙に嫌な予感が膨れ上がってきていた。
「何だ。なぜこんな予感を覚えるのだ！」
予感を打ち消すようにひた走った。そして家が見下ろせる丘にたどり着いた時、予感が的中したことを彼は知った。
「家が……燃えている!!」
叫び出しそうになるのを堪えて一気に丘を駆け降りる。家には親しい友人の土地神が、息子を預かってくれているはずなのだ。丘を転げ落ちるように駆け降り、開かれた門をくぐり抜けた。
「……！」
家はもう手のつけようがないほど燃え上がっており、その前には、土地神・瑠璃天が、大きめの瓢簞をおなかに抱えるようにして倒れていた。酒天童子は急いで駆け寄りその胸に耳を押し当て、生きていることを確認すると、腰の瓢簞に入った神酒を瑠璃天の口に流し込んだ。神酒は万病に効く酒である。瑠璃天は何度か苦しそうにむせると、薄目を開けて酒天童子を見た。
「悪魔が襲ってきて…神酒を……あの子か……呪いをかけられて、お酒に」
そう言うと瑠璃天はおなかの瓢簞を酒天童子に渡した。震える手で受け取った瓢簞はちゃぽんと酒の音がした。中には呪いをかけられた息子が変わり果てた姿で入っているのだ。
「息子よ……」
深い悲しみの衝哭が辺りに響く。手の上に乗る瓢簞を見つめながら、彼は喉の奥から漏れる嗚りを止めることはできなかった。
「もう少し、早く戻っていれば……」
拳を何度も地面に叩きつけ、目前で激しく燃え上がる我が家を見つめた。その彼に何か冷たい物が触れ、はっとして空を見上げた。空からは白い粒がひらひらと舞い降りて来ていた。
「雪か……冬帆すまない……」
100年前に他界した妻、冬帆の面影が降りしきる雪の中に見えた気がした。酒天童子は空と手の中の瓢簞を交互に見つめ、そして意を決するように吠えた。
「冬帆よ、俺は息子を助けるためなら、天界の覇王にも立ち向かおうぞ!!」



「鬼骨砕き」。受け身さえとられなければ追い打ち三昧。



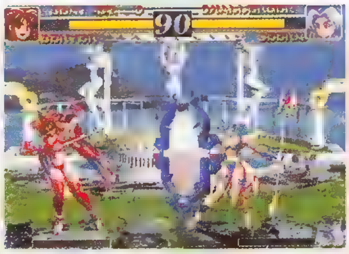
天変地異技「轟炎酒」。酒の霧で酔わせ、殴り、燃やす。

| 名前 | 酒天童子 |
| --- | --- |
| 神名 | 酒の神 |
| 年齢 | 2034歳 |
| 性別 | 男 |
| 身長 | 193 |
| 体重 | 86 |
| 趣味 | 酒<br>将棋<br>喧嘩 |
| 家族・友人 | 酒の神、天地<br>神王アークオリオン<br>破壊神スサノオ |
| 好きな物 | 気の合う友と酒をくみ交わすこと。息子の成長。 |
| 嫌いな物 | うじうじした奴。 |
| 神として | 酒は万病の薬。うまい酒を造りつづける。 |




「なあぁあーんにもないじゃないぃ」
シーナは足ひれをばたつかせながら自分のすぐ横を泳ぐ妖精ウンディーネのルンを睨みつけた。ルンは驚いた顔をしてシーナを見る。
「何で私を睨むのよ、シーナが来たいって言ったんじゃない！」
「あれ、そうだっけ？」
シーナは猛然と抗議するルンを尻目に辺りに目を向けた。そこはシーナが住む海王神ネプチューンの国では禁断の洞窟とされている所で、昔からこの洞窟には恐ろしい竜が住んでおり、近づく者を丸呑みするという伝説があった。だめと言われれば行きたくなる性分のシーナは、嫌がるルンを引きずって、とうとう洞窟の奥まで来てしまっていた。
「それにしても広いわねー」
洞窟の奥は行き止まりになっており、海王のお城が入るほど広い空間がぽっかり空いていた。
「あれ？なにかしら」
ルンが空間の中央を指差して声を上げた。見ると何か光る物がある。
「行ってみよう」
中央に近づくと、それが三叉の槍だとわかった。ただ少し普通と違うのは、その槍が洞窟の四方から伸びている鎖で固定されていることだった。
「新しい漁の方法かしら？」
とんちんかんなことを言うシーナを黙殺してルンは槍を固定する鎖を見る。
「ただの鎖じゃない、神鉄の鎖だわ……おそらく封印じゃない」
「ふーん、おと一様、そんなこと言ってなかったけどなぁ」
興味を持ったシーナが槍に触ろうとすると突然、槍がまばゆい光を発した。あまりのまぶしさと、突然の出来事にシーナはしばし目を閉じて身構えたが、何も起こらなかった。恐る恐る目を開けると、いつのまにかシーナは一人でまばゆい空間に立っていた。
「ここはどこ？ルンは？」
「お前は何者だ」
「あなたこそだれ？」
シーナは声を上げて辺りを見回すが誰もいない。声はなおも彼女に語りかけてくる。
「我は神槍リヴァイアサンなり、汝は我を望む者か？」
「リヴァ…なんですって？」
「我は神槍リヴァイアサンなり、汝は我を望む者か！」
「リンリンさんだ！」
「ちがーう！頼む、頼むからリヴァイアサンと言ってくれ、言ってくれたらあとで何でも言うことをきいてやるから！」
シーナのあまりの物覚えの悪さに苛立ったのか声のトーンが上がる。
シーナは顎に手を当て、目を閉じて少し考えた末に口を開いた。
「リヴァイアさん？」
「……まあいいか……」
シーナがすまなそうに言うと、声の主は疲れきった口調で答えた。それを聞いてシーナは嬉しそうに手を差し出した。
「それじゃ、さっきの槍を私にちょうだい、あれけっこう気に入っちゃった」
「なぁにぃ！」
リヴァイアサンが慌てた様を声に出す。
「いやだって言うの？さっき言ったじゃない！何でも言うこと聞いてやるって」
「う……」
しばしの沈黙の後、リヴァイアサンは覚悟を決めた様に口を開いた。
「わかった。お前を我が主として認めよう」
そう言うなり再び辺りを閃光が包む。そしてシーナは元の洞窟の中にいた。側にはルンもいる。
「ねぇ、今の光見た？何だったのかしら」
どうやらルンにとっては一瞬の出来事だったらしい。シーナは目の前の槍に手を伸ばし思い切って引っ張ってみた。すると槍を固定していた神鉄の鎖がまるで砂が崩れるように砕け散り、シーナの手に何の違和感もなく収まった。
「…シーナ、どうしたのそれ」
「リヴァイアさんよ、この槍の名前は、さあ帰ろ」
嬉しそうに洞窟を引き返すシーナの後ろ姿を見ながら、ルンは思い出していた。リヴァイアサンといえば海王の国に伝わる伝説の武器である。
「ち、ちょっと待ってよ、シーナ！」
そんな凄い物とはつゆ知らずブンブン振り回しながらシーナは洞窟を後にした。

またシーナが戦士として目覚める前のことである。


相手の攻撃をそっくりそのまま返す「アクアベール」。

| 名前 | シーナ |
|---|---|
| 神名 | 人魚姫 |
| 年齢 | 519歳 |
| 性別 | 女 |
| 身長 | 175 |
| 体重 | 50 |
| 趣味 | 冒険 |
| 家族・友人 | 海王神ネプチューン（父）<br>水の精霊ルン<br>死神イグレット |
| 好きな物 | さんま、まぐろ、わかめ |
| 嫌いな物 | いか、たこ、なまこ |
| 神として | 神としての仕事は、父親にまかせて、しばらく地上を散歩するつもりらしい。 |


素天の「濡縛巾」。もしかしてコレってアレでは…。

天界の東の端に、白仙峰と呼ばれる険しい渓谷がある。めったに訪れる神もいないこの場所に、天界で最も美しいと言われる滝がある。その滝の名は「白刃の滝」と呼ばれ、まるで白い刃が流れるような美しさから、そう呼ばれた。
白刃の滝の滝壷に釣り糸を垂らす一人の老人がいた。老人の名は素天、天界において唯一貧乏を司る神である。今日も一日、何もすることがなくただ茫然と暮らしていた。
「おかしいのう。今日は全然魚がおらん」
身を乗り出して滝壷を眺めても、魚の影が一つも見えず、素天はぼさぼさの髪を掻きながら、今日の飯はどうしようかと考えていた。
「ふむ、今日は桃でも食うとするか」
滝壷から暫く歩いた所に、桃の木が立ち並ぶ林がある。そこは桃源郷と呼ばれ、桃の木の精霊が住む土地で、素天はよく桃源郷の桃を食べに行き、そこの精霊たちにいたずらをして、嫌がれていた。
「わ、素天よ、みんな一素天が来たわよー」
なんだかえらい嫌われ方である。それもそのはず、桃の精霊は女性だけで、素天はお尻を触ったりする、すけべ爺として嫌われている。素天が来るとほとんどの精霊が、遠くに避難していないなってしまうのだ。
「おはよう、素爺」
一人の精霊が笑顔で近寄って来る。彼女は桃の精霊で名を花梨という、変わり者の精霊で、素天が来ると自分の守護する木の桃を差し出して、かわりに異国の話を聞きたがる。素天のことを素爺と呼んでいた。
「おお、花梨か、今日も美人じゃのう」
言うが早いか花梨のお尻を触る素天、すかさずその手をつねる花梨、ほとんど挨拶のようなものである。花梨は桃を素天に渡すと素天の横に座った。
「今日はどこの話を聞かせてくれるの？」
「そうじゃな……」
桃を食べるのを中断して、素天は遠くを見つめるように考えた。素天がこの土地に住むはるか前、天界中を旅した記憶の中から、素天は一つの記憶をほじくり出した。
「あれは…そうじゃ、北の海神の所を訪れた時のことじゃ…」
話し始めた素天はとても楽しそうに笑った。

3日後、素天はふらりと旅に出る。その時、素天は花梨に「今度の旅は久しぶりに楽しそうだ」と言ったらしい……。




| 名前 | 素天 |
|---|---|
| 神名 | 貧乏神 |
| 年齢 | 5072歳 |
| 性別 | 男 |
| 身長 | 121 |
| 体重 | 54 |
| 趣味 | 盆栽<br>魚釣り<br>ふらり旅 |
| 家族・友人 | 神王アークオリオン<br>桃の精霊の花梨 |
| 好きな物 | 美しい女性のお尻<br>桃 |
| 嫌いな物 | 特にないと思う。 |
| 神として | 貧乏神の仕事、それは美しい女性のお尻を触ることと思っている。 |

縦横混在シューティング！

# SALAMANDER 沙羅曼蛇® 2

## サラマンダ2

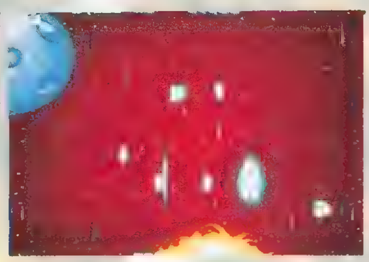


2面で装備を整えておけばあとはラク。問題は最終面だね。

担当：GEO

## バリアアイテム見っけ！

やはりありました、バリアアイテム。グラディウスIIのフォースフィールドのように、自機の全体を包み込むようなタイプなので、後方からの攻撃も防げる。耐久力は7発だ。ただ、当然バリアは自機よりも判定が大きいので、バリアのことも考えて少しおおげさによけてあげないとダメ。いつもの調子で地形に張りついたりしたら、すぐになくなってしまうぞ。


バリアアイテムはコレ。

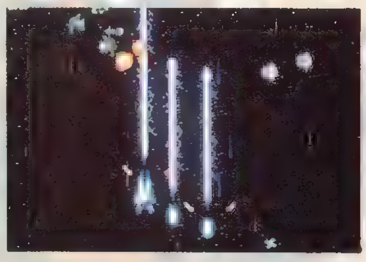
## ステージ2

2面は縦スクロール。炎に包まれた衛星が多数出現し、プロミネンスが行く手を阻む宇宙ステージだ。

1面クリア時には、まだ装備がそろっていないので、このステージで装備の充実をはかろう。ショットはレーザーで、ミサイルは2WAYがお薦めだ。

縦面ではどちらのミサイルでも変わらないが、横面ではやはり2WAYのほうが便利。3面のことも考えて、ここでしっかり2WAYに変えておこう。

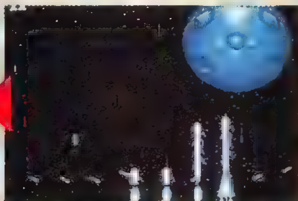
縦面でも、ミサイルを取ったときのボイスを聞けば、どちらのタイプか判断できる。ミサイルなら「ミッソー」で、2WAYなら「ツーウェイミッソー」と言ってくれるからだ。もし「ミッソー」と言われたなら、もう一つ取って2WAYにしてしまおう。

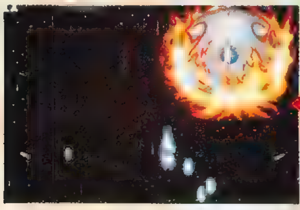

スタートし、右上の編隊を撃ったら回収せずに左上へ。

まずスタート位置の右上から、パワーアップを持ったザコ編隊が登場する。こいつらの出したアイテムはあわてて取りにいかず、左上から来る編隊を倒してから回収しよう。

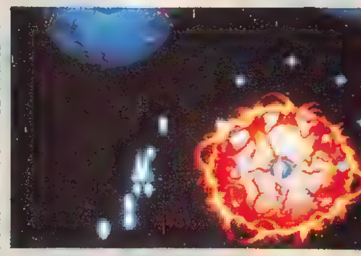
そのあとも、ザコ編隊が左上、右上と出現するので、手際良く撃ち、アイテムを取ろう。

ザコが、左右いっぱいに広がってフラフラしているポイントを過ぎたら、いよいよ衛星シーンに突入。


人工衛星に近寄ると…、


炎をまとい、接近してくる。

この衛星は、自機が近づくと、それに反応して炎をまとい、接近してくる性質を持っている。このとき、1回だけ8方向弾を撃つという性質も覚えておこう。


8方向弾は必ずこの方向に撃つ。しかも1回のみ。

しばらく衛星地帯を進むと、今度は、最初から炎に包まれている大型衛星が登場する。こいつは体当たりこそして来ないものの、プロミネンスを噴き上げ、行く手を阻む。

だが、プロミネンスは必ず一定軌道を描くうえに、ショットを当てて炎を止めることもできる。進路をふさがれそうになったら、きちんと炎を撃って道を確保するようにしよう。

この面の最大のポイントは、左右を大型衛星に挟まれた場所。ここでは、プロミネンスに混じり、ザブ編隊が2度も出現するからだ。

左右から、自機めがけてフ

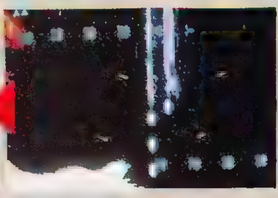

大型衛星の噴き上げるプロミネンスは、ショットを当てて消すことができる。

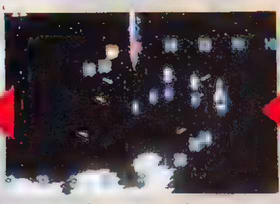
# 地獄の果てまで駆け抜ける！
# 不死身の力で攻略サバイバル！

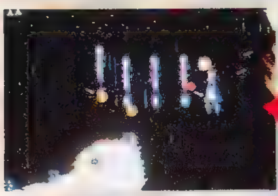
ラフラ近づいてくるザコが出てきたら要注意。ここでは、左からプロミネンスが伸びてくるので、自機の左下にオプションを張り、自機を画面の真ん中付近の高さへ持っていこう。

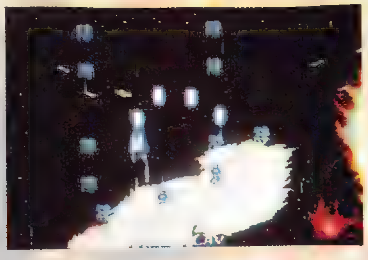
1回目のザブ編隊が出現したら、右端のザブをかわすように右へよける。そして右上のザブを倒したら、中央に切り返す。2回目のザブは、縦に並んで出現するので、その上を回り込んで左側へ抜けよう。

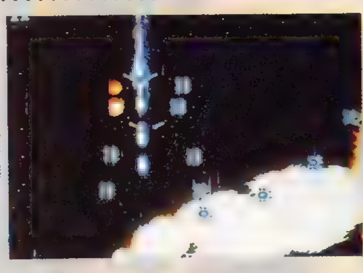
あとは、左にある衛星3つを壊すだけ。右下から噴き上がるプロミネンスに当たらないように、画面の左端に自機をよせておこう。

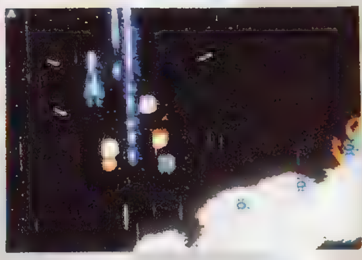

1回目のザブをこの位置で待ち…、


右下のザブを右へかわす。


右上のザブを撃ったら、再び中央へ。


2回目のザブは縦並び。


動き出したら上に逃げ…


左へ抜ける。

## ステージ2

ボスは6つ首のドラゴン。3カ所から2本ずつ生えている首が弱点で、これらをすべて破壊すれば2面クリアとなる。

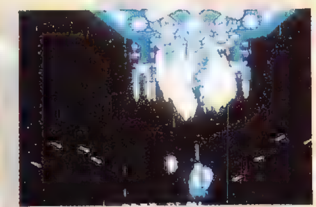
ボスの攻撃は、6つの口から吐かれるショートレーザーと、首を引っ込めて胴体からバーナーの2種類。

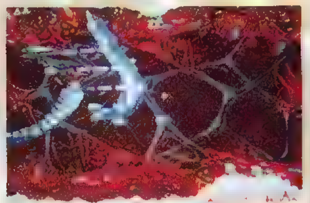
口からのショートレーザーは、スピードが速くないので正面でよけつつ撃ち込む。真ん中の首2本をさっさと壊してしまえば勝ったも同然。ボスが大きく横に動くときだけ注意していれば、あとはよける必要もない。

どうしても正面でよけるのが怖いなら、オプションを横に並べておき、自機を正面から大きくずらしておけばいい。だが、首を壊せばそれだけどんどんラクになっていくので、慣れたら、正面で撃ち込む戦法をおすすめする。

もう1つの攻撃方法であるバーナーは、はっきり言って楽勝。中央から噴き出す炎は、ショットで撃ち消すことができるからだ。このモードのうちに、残った首をガンガン破壊しよう。


ボスの正面で撃ち込み、真ん中の2本を速攻で壊す。


バーナーモードは、正面で炎を消しつつ首を撃つ。


ウニョは画面に2匹までしか出現しない。


次のウニョが補充される前なら、画面端の近くでも大丈夫。

## ステージ3

スクロールが縦から横に変わり、舞台は生物の体内のようなステージへ。

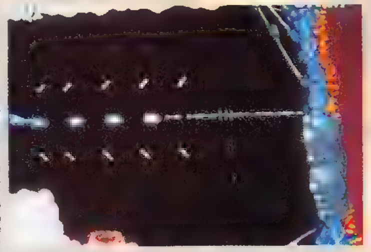
序盤は、ウニョウニョと自機をめがけて突進してくる生物(以後、ウニョ)&地上砲台がメイン。

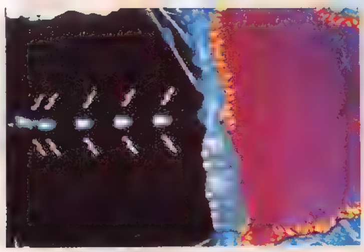
ウニョは、どこから出現するか分からないので、うかつに画面の端に近寄れない。ただ、「ウニョは画面内に2匹まででしか出現しない」という法則があるので、画面に2匹見えているか、倒した直後なら次が出てくるまでの間に安心して撃ちにいける。

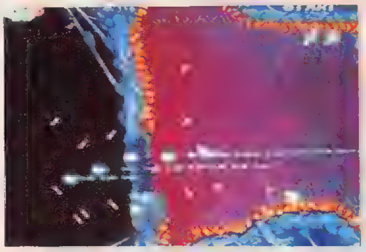
レーザーは、ショットボタンを押しっぱなしが基本だが、ミサイルは、連射したほうが効率がいい。縦スクロールでは単発だが、横では2連射が可能だからだ。敵にオプションをめり込ませた場合や、地上の砲台&ハッチを壊したい場合は連射して一気に倒してしまおう。

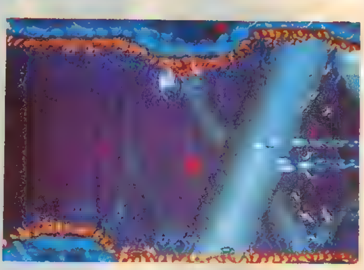
中盤の青い壁をくぐったら、画面の前のほうへ。上下に地上砲台が多いので、2WAYミサイルを連射して出現と同時に倒してしまおう。

地形が狭まり、シャッターが開閉している場所は、画面の右端にいるだけで楽に抜けられる。目安として、地面の右下に穴が見えたら右端へいくといい。このとき、オプションは横に伸ばしておくこと。こうすれば、シャッターを抜けたあと、後ろから来るザコを動かずに破壊できるからだ。

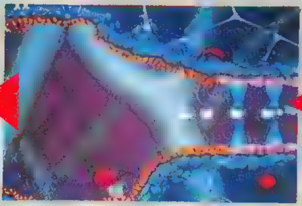

押しっぱなしだとこんなもんだが、

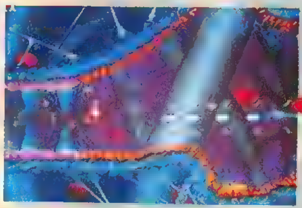

連打すれば2連射できる。


青い壁を壊して、さらに奥へ。


砲台は出現と同時に破壊する。


右下に穴が見えたら前へ。

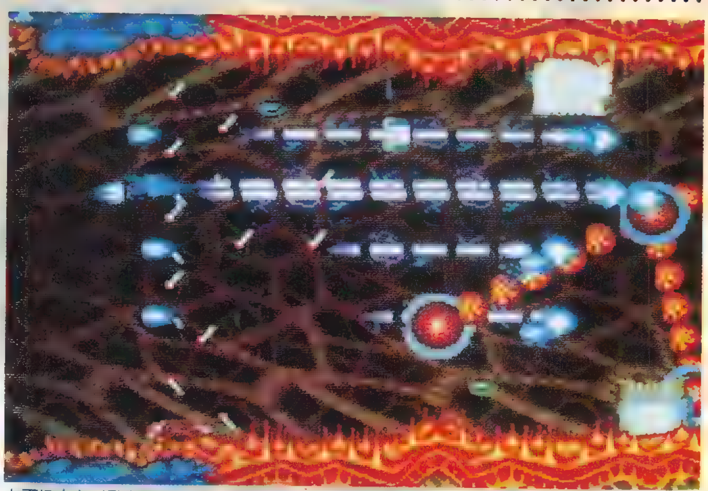

右端にいればシャッターに当たらない。

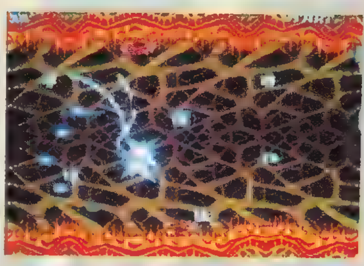

そのまま動かず、後ろから来るザコも倒してしまおう。

終盤の触手地帯は、レーザーを装備し、上下に大きく動いてワインダーをかければ、簡単に触手が破壊できる。

もし、うまく壊せずに押されてしまいそうだったら、迷わずオプションシュートで倒してしまおう。どうせここならアイテムがたくさん出るので、すぐにオプションを補充できるしね。

ここでもう一つ注意すべきなのは、「よけいなアイテムを取らないように」という点。ショットやミサイルならまだ許せるが、スピードはいったん取り過ぎてしまったら、もう死ぬまで下げることはできない。慎重にいこう。


上下に大きく動き、触手の根元を狙う。


ここはアイテムがいっぱい。余計なものを取らないように。

## ステージ3ボス

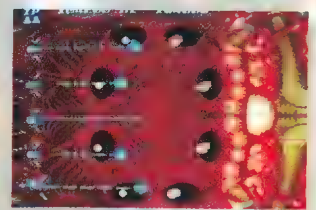
ボス前面の壁をすべて破壊すると、奥に隠れていた本体が出現。これを破壊するとクリアとなる。

まず、画面左端で縦にオプションを並べておく。スクロールが止まる直前に、背景の穴からザコが出現するためだ。

こいつらを一掃してから、前面の壁を破壊する。このとき、中心部付近から真横にショートレーザーが発射されるので、あまり前に出過ぎないように。とはいえ、レーザーのスピードは遅いし、レーザーの隙間も広いのでたいしたことはない。知っていれば当たることはないだろう。

壁をすべて破壊すると、いよいよボス本体の登場だ。こいつは、すごい勢いで真横にスッ飛んでくるので、体当たりをくらわないように、少し下にずらした高さで待とう。

本体が左端に達すると、今度は自機を追うモードになる。左右方向から撃ち始め、反時計回りに連射するので、それに合わせてこちらも反時計回りに動きながら撃ち込もう。


まず縦にオプションを並べておき、穴から出てくるザコを一掃する。


前面の壁は柔らかいので、サクッと壊せる。


このレーザーは真正面でOK。


オプションを置いておき、自機を少し下へずらして待つ。


あとは、反時計回りにグルグルまわりつつ撃ち込むだけ。

連載攻略初回
「詩織ちゃん自由自在」の巻

# ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

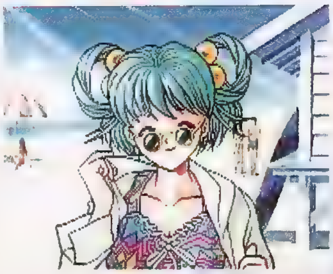
**今回付録の謎の応募券、後にお楽しみ企画を計画中。大事に保存しておこう。**

ということで、今回よりはワタクシによる攻略に入らせていただきます。

さてこのゲーム、「ときめきメモリアル」から入った人と「対戦ぱずるだま」から入った人と、どちらが多いのでしょうか。多分、前者のほうが圧倒的多数（しかもフォーエヴァー〜から）と思われるのだが、その手の人たちはサワリをプレイしたのち後ろで見ているだけでしょう。

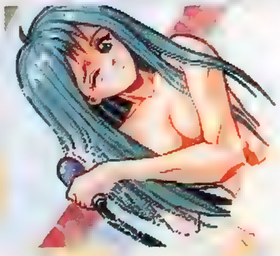
前作「対戦ぱずるだま」は（家庭用の「ツヨシ〜」「ツインビー〜」「ちびまる〜」は当然の如く除外）とにかく1コインクリアの難しいゲームだったのだが、今回は前作の約6倍（一応、思うところあってこの数値）はクリアが楽になっている。だから、前者の人たちもやってみよう。

既に「家庭用で出るまで待とう」とか思っている人も大多数ではあると思うが、出なかったときのことを考えたら（それでも多分出るだろう、との読みにたどり着くが）業務用でクリアしておきたい。と、今のうちに自分を騙しながらクリアしておこう。


この3枚はEXからガメてきたもの。

## ないしょの館林＆コアラ

本当は最終回に載せたかったのだが、それでは遅すぎるし他にも諸々の事情があって今回載せることに。少し引っかけるところはあるが、このゲームを攻略までする雑誌なんてゲーメストしかないのだから…（いや、このゲームに限ってはやるかもしれんな）。今回を紹介最終回ということで騙し騙し本コーナーに入ろう。


一説では館林。真相は？

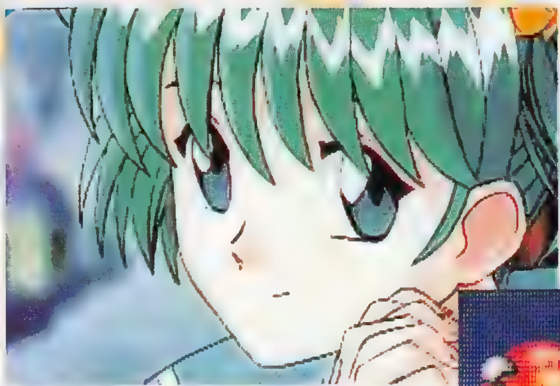
このコーナーで言いたいことは何かというと、館林見晴はいる。コアラもいる。ということだ。

コアラはデモ画面や連鎖モニターにいる。ま、これはどうでもよし。では、館林はというと…、とあるプレイをすればラスボスとして登場。

これでもう分かったね。それでもわからない人がいるとは思えないが、もしいたとしたらということで、続きは今度こそ最終回に。分からない人はそれまでに頭を絞っておこう。



次のページからはキャラ別攻略。まずは簡単なキャラから確実に勝てるように、使いこなせるようになっていこう。


PS版はいい扱われ方だ。


コアラ。よいです。

# 藤崎詩織



やはり初手はこのコ。誰もが認める、いや認めなくてはならない、ときメモワールドのヒロイン、詩織ちゃん。このコから入っていこう。

このゲームの中の詩織ちゃんは、ぱずるだまの世界で言うところのペンクローの存在に近い。いってみればペンクローの長所と短所が、より強く表れた感じ。これを読んで詩織ちゃんを自由自在に遊ぼう。

ぱずるだまは攻め方も重要ではあるが、返し技から覚えるほうが手っとり早いので、まずは詩織ちゃんの降らされ方から考察してみよう。

より詳しく降らせ方パターンを描き出してみたので、よーく見よう。右端から1列おきに降ってくるのはペンクロー（実際は課長）タイプの特徴。しかし横に揃って降ってくるので、最初は右から2列目が開いてはいるが、そのうち4列目として降ってきたときにそれは犬と化す。こうなったら容易に10連鎖で返すことが可能になって「ハイ、詩織ちゃん弱いね」ってことになる。むしろ1列目と3列目に先にリーチを作っておける分「詩織ちゃん、犬より弱いです」とも見える。相手が詩織ちゃんなら少なくとも不利な戦いにはならないだろう。

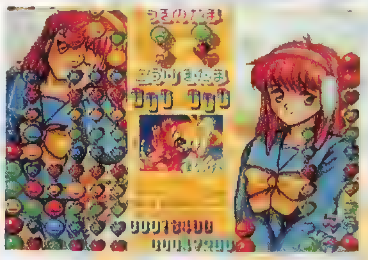


右上に即リー。

倒すのは楽ではあるが、やってはいけないこともある。1色ずつ降ってきているのに、1つでもずらしてしまうと連鎖が崩れてしまい圧倒的に不利になってしまう。特に下のほうでずらしてしまったりしてしまうと、絶望的になるのでまちがってもずらさないようにしよう。

さて、自分が詩織ちゃんの場合、相手に返されづらい送り方をしなければならない。3列目までは普通に降らせてもいいが、4列目からが問題。ここまでまとめて降らせていきたい。いつでも狙ってできる技ではないが、30コ目から纏めて降らせてみたい。相手の降らせ方と相談しながら狙うだけ狙ってみよう。

だが、それは対戦の場合。CPU戦ではラスボスとして登場してくるので、実はボーナスキャラになっている。勝てばハッピーエンド、負ければバッドエンドが待っている。1コインクリアでもエンディングがちょっと変わるので、頑張って見られるようになろう。



あとは積もるのを待つだけ。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 |
| 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 |
| 60 | 30 | 50 | 20 | 40 | 10 |
| 59 | 29 | 49 | 19 | 39 | 9 |
| 58 | 28 | 48 | 18 | 38 | 8 |
| 57 | 27 | 47 | 17 | 37 | 7 |
| 56 | 26 | 46 | 16 | 36 | 6 |
| 55 | 25 | 45 | 15 | 35 | 5 |
| 54 | 24 | 44 | 14 | 34 | 4 |
| 53 | 23 | 43 | 13 | 33 | 3 |
| 52 | 22 | 42 | 12 | 32 | 2 |
| 51 | 21 | 41 | 11 | 31 | 1 |




▶（京都府　佐々岡ゆりのさん）



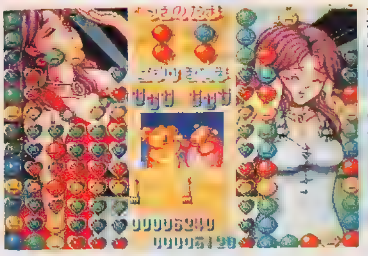

▶（神奈川県　佐伯真雪さん）

# 鏡魅羅

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 |
| 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 |
| 49 | 55 | 59 | 60 | 56 | 50 |
| 43 | 51 | 57 | 58 | 52 | 44 |
| 37 | 45 | 53 | 54 | 46 | 38 |
| 31 | 39 | 47 | 48 | 40 | 32 |
| 25 | 33 | 41 | 42 | 34 | 26 |
| 19 | 27 | 35 | 36 | 28 | 20 |
| 13 | 21 | 29 | 30 | 22 | 14 |
| 7 | 15 | 23 | 24 | 16 | 8 |
| 3 | 9 | 17 | 18 | 10 | 4 |
| 1 | 5 | 11 | 12 | 6 | 2 |

こいつは前作のユミちゃんと思いきや、全然そんなことはなく、むしろ犬に近い存在として自己の地位を確立している。

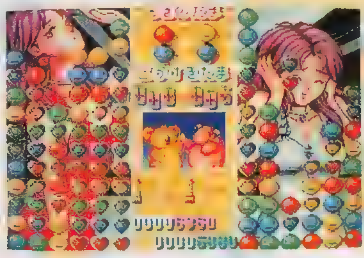
降り方は表のとおり。基本は横並びの、真ん中の凹んだ紡錘状な降り方。上から万遍なく降ってくるところは、強いキャラであるための要素の1つであるのだが、如何せん横並びというのが限界を感じる。ユミちゃんのようにそれ自体が降ってこなくては、横並びではこんなところだろう。



相手をよくみて攻撃に転じよう。

そんな彼女に対しては、左3列で戦って右3列に降らせておけば、後はそれを返すだけ。左3列を死なない程度にちょっと高くしておくのがコツだ。

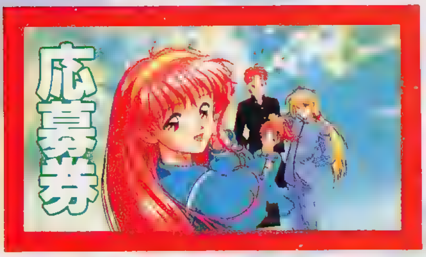
自分で使う場合はこまめに2、3連鎖を送るのが良さそうだ。相手に返す隙を与えないように戦おう。



返せればあとは高みの見物。

そして、次のコーナーのために鏡魅羅編はここまで。詩織ちゃんは1ページもあったのにねェ。やはりヒロインの格ってものだな（自己完結）。





## きらめきゾーン

最後に付いている応募券。

これは、コナミさんからのご好意によりあるモノをプレゼントとして頂きましたが、いつものようにインフォメーションでただプレゼントするのはつまらない。また諸々の理由により記事の中で取り扱うことに決められた、プレゼント用の応募券です。これは次号もその次も付きます。

今回、諸々の事情があってプレゼントの正体を明かせないことになってしまいましたが、今のこちらの思惑としては応募券を溜めてもらって、後にコナミさんよりのプレゼント（ホントは今バラしたい気分）を、と考えております。

その応募券プラスどれだけモノが欲しいかをアピールしてもらってプレゼント、という形を採る予定なので、応募券は大事に保存しておいてください。

しかし、それだけではこのコーナーを成り立たせるのは辛く、となるとイラストなどを載せていこうという方向に進むのは自然の理。ついでに人気投票でもやるかな（確定はしていない）。そんなわけだからイラスト関係の応募をお待ちしております。因みに最終回まですべて、カラーページを強行しますのでなるべくカラーイラストを送ってね。

とりあえず今回は、アイランド充てのカラーイラストを少々拝借いたしまして、コーナーを成り立たせています。

なお、今回のイラストは3枚とも実は女性からのお便り。紐緒さん、女性に人気のようです。

まだ1枚も詩織ちゃんイラストは届いていないです。ヒロインなのに…。私の依怙贔屓が手伝うのも目に見えるので、詩織ちゃんイラストは今がチャンス。他のコ（好雄含む）ももちろん歓迎だ。他のライターの贔屓キャラなんてのもいいかも。それじゃよろしく。




▶（大阪府　CHIEKOさん）

# カラダで感じる本格バイクレースゲーム!

# MANX TT Super Bike

AM R&D DEPT. #3&#4
©SEGA 1995

**体重移動を体感できるバイクレース!**
**気を引き締めて乗らないと走れな〜い!**

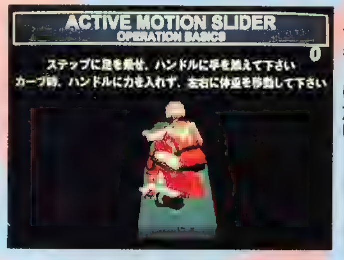
担当：ずるずる

## ライディングを体感しろ!

このゲームの売りは、リアルな3DCGによる本格バイクレースをより本物らしく体感させてくれる筐体だろう。

このシステムについては、もう何度も説明しているので詳しくは書かないが、今までのバイクレースものと違い、楽にライディングさせてはくれない。これには今までのタイプにリアルさが欠けていたと言ってしまえばそれまでだが、今回のこのゲームで、ここまでできる!というのを示してくれた。

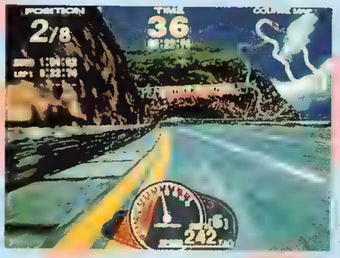
完全に足をステップにかけ、体重移動によりコントロールされるバイクの操作感はまさにリアル。怖くてハングオンができないライダーにぜひやってもらいたい。




コインを投入すると、まず操作方法から教えてくれる。

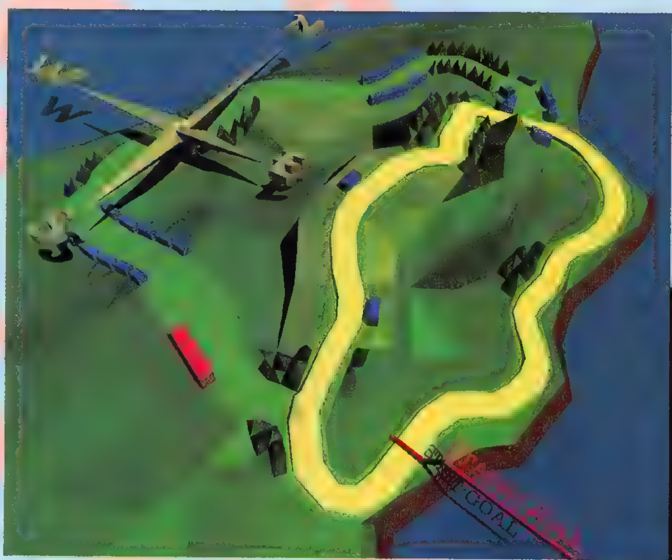
## クルージングを体験!「ラクシーコースト」

このゲームのモデルになっているマン島を半周する形でコースが設定されているやさしいコースがこれだ。




海辺のコースをトップスピードで走り抜け、1つ目のC.P.へ。

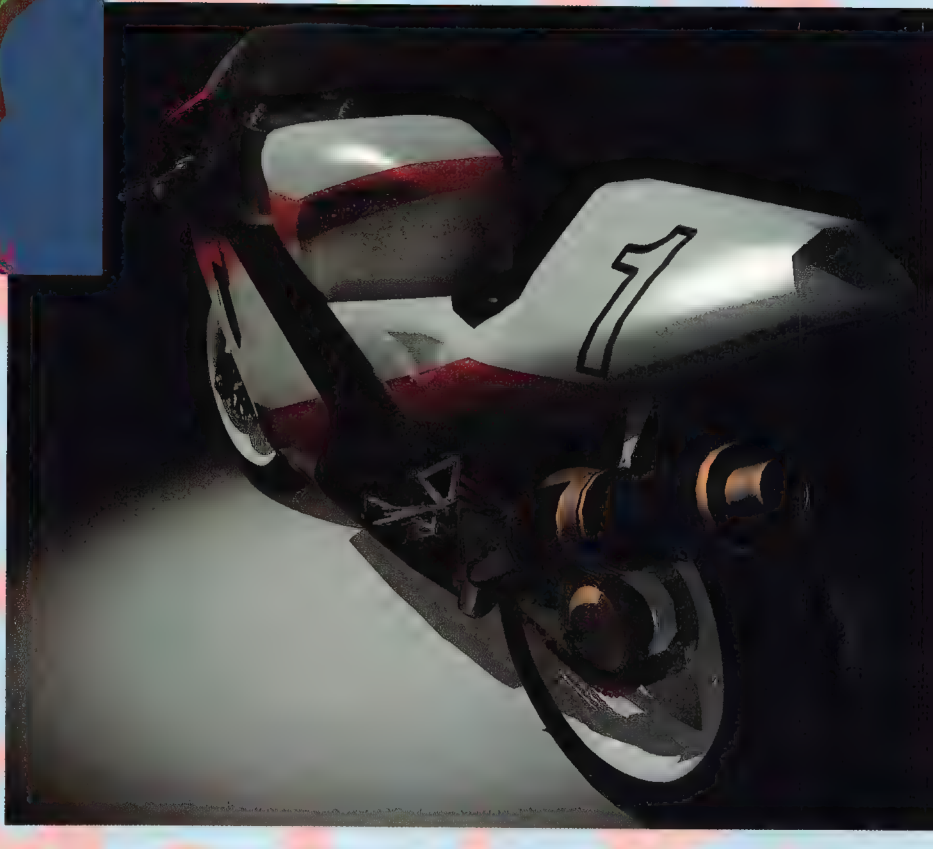
全体的に見てスピードの出るコースになっているが、適度にカーブが設定されているため、コースを覚えず走るのはちょっとつらいかも。




公道を利用して作られていることもあるのか、コースはやさしいコースであってもアップダウンがかなり存在する。

そのアップダウンも、ただストレートで存在するのではなく、少し曲がっていたり、先が見えないコーナーになっていたりと、プレイヤーをやる気にさせる環境が作られている。

そんなコースを走るために無事完走できる方法を教えるとすれば、まずコースを覚えるということ。そこからマシンの操作に慣れ、狙ったラインをトレースできるようにし、コースを攻めていく。



あとは、ドリフト（テールスライド）を使って曲がる＋減速をできるようにしよう。




難関というとここ、最終コーナー。上手に減速（ドリフトで）。

# 地獄の果てまで駆け抜けろ！
# 不死身の力で攻略サバイバル！



## 自分を磨け！「TTコース」

マン島の反対側に作られているのがこのコース。

前のコースとは違って、よりアップダウンがあり、タイトなコーナーが存在している。

コースの構成が難しくなっている他には、コース幅が狭くなっていたり、カーブとカーブの間が短くなり、素早い切り返しが必要になっている。

素早い切り返しが必要ということは…そう、あの重いマシン（本物っぽい！）を素早い体重移動で右から左へ、または左から右へ切り返すのだ。



前のコースでは、慣れてくるとノンブレーキで完走することができる（ドリフト使用）。

ではこのコースでは…まず無理だろう（無理矢理エンジンブレーキを長く使えば可能かもしれないけど）。

となるとブレーキでしっかり減速して進入することを覚えなければならない。ここで注意してほしいのは、その減速に必要な距離だ。




難しいコースのほうでは、コースの変化に明暗も加わる。




2つのコーナーの共通部分から再び戻る。

このゲームのように3DCGもので、本物そっくり（物理的に）にできている以上、当然そのゲーム内で起こることは本物に近いものとなる。

例えばここで使われるバイクの性能が決められると、その値からそのバイクの加速力、最高速度、減速力等が決まってくる。

そこで覚えておいてほしいのが減速力。

ゲームだと、その効きのよさに慣れてしまい、アッという間にゼロにできてしまう。




意外にここのコーナー（ミドルコーナー）が難しい。

このゲームでは、そこもちゃんと計算されている。となると、制動距離というものが生まれる。

200km/h以上のものを100km/h以下にするにはどれだけの距離が必要か。これは体験してみるといい！

## DXタイプ







ゴール手前にきついカーブ！おやっ？

ボーナスキャラクター
大公開写真付き！

## 最終ボスはXF/A-49「WHITE SWORD」！



# SKY TARGET



盗まれた機体「XF/A-49」がボスに！この熱い攻撃に耐えられるか！後半では20万点もらえるボーナスキャラクターを全部公開する！

担当：ずるずる

## スカイターゲット〈ボス紹介編〉




中ボス「ブリガンダイン」を倒すと一時的に戦闘が止まり最終ボス「XF／A－49ホワイトスオード」が現れるデモシーンが始まる。

XF／A－49の登場シーンは、なんと爆発しているブリガンダインの甲板上から始まる。そのシーンは、画面の中でアップで映し出される。いよいよ最終決戦へ！



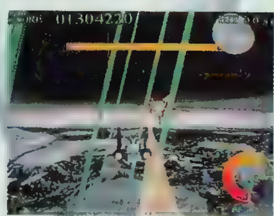

壊れていくブリガンダインの甲板上にボスが登場！

今までのボスと違う点は、自分と同じ戦闘機タイプなため小さいということ。それと動きが激しいため、視界（画面内）から消えてしまうこと。そのためロックオンするのが難しい。

１回画面から消えて出てくるのを待つことと、動き回るボスを狙わなきゃならない。




ボスへの攻撃は、基本的にロックオンしてミサイルを撃ち込む。




上空からの攻撃もある！レーザーをよけつつボスを追う！要注意！

このときのミサイルは、１回のロックオンにつき、できるだけミサイルを撃ち込む。

するとその数発分がボスに当たってくれる。これでどんどんダメージを与えていく。

ボスの攻撃で注意したいのは、ミサイルの一斉射撃と、真正面からの突撃！引きつけることと、しっかりよけることでダメージを受けないようにしたい。

あまり長くは戦いたくない。




グワ～ッとボスが真正面から突っ込んでくる！よけろ～っ！

# 地獄の果てまで駆け抜けろ！
# 不死身の力で攻略サバイバル！

## 全部撃てるかな？ ボーナスキャラクター 大公開！

まだクリアさえ…なんて悩んでいる人、いないかな。

確かにクリアすることも1つの楽しみ方だが、このゲームには隠れキャラ、そうボーナスキャラがいる！こいつを撃って20万点狙ってみよう。

### AREA 1

まず1面だが、ここには地上が存在する。ということは、砲台がボーナスキャラだ！

その出現位置は、中ボスの爆撃機の出現後のすぐ下あたり。ラインがズレていると見過ごしてしまうぞ！



1面。中ボスを倒し（速攻で！）すぐ下へ。倉庫が並ぶ基地に砲台がポツン。撃て一っ！

### AREA 2

2面は、空中面のため、ボーナスキャラは翼竜となる。

この翼竜は、中盤の全翼型の爆撃機の左から出る1機のあと、雲の中（正確には出たところ）で出会う。もちろんこれもズレているとダメ！




もっこりした雲から出た直後の写真。普通すでに撃っているので、ここまで大きくなる前に！

### AREA 3

●ジャングルステージ

地上のある面なら砲台。

その位置は、中盤の大編隊（ハンガー形の）の出た直後の下、ラインが合っていれば右手に橋があってその左側にポツンと存在する。

編隊を速攻で倒せば大丈夫。



正面の大編隊を速攻で消してすぐ下を向くと…橋の左に砲台がポツンといる！撃つべし！

●都市①ステージ

地上面なのでここも砲台。

その位置は、後半、真っすぐビルの谷間を抜け、右へよじれるちょっと手前。上空から敵機が出現する中、地上の左寄りに存在する。



ビルの谷間に砲台が。正面からの攻撃、とくにミサイルだが、引きつけてよけ、撃ちにいく。

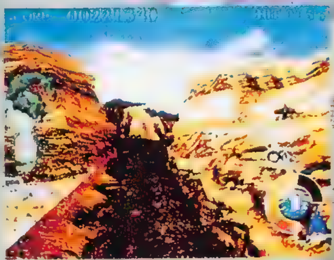
### AREA 5

●キャニオン①ステージ

地上面なのでここも砲台。

その位置は、中盤の2回目のレーザー砲台地帯のところ。5つある砲台の右側の谷、やや奥上にポツンと存在する。

左側の砲台が早く壊せないと撃ちにいけなくなるぞ。



レーザー砲台地帯（2回目）の壁に（やや上）砲台が！早く左側の砲台を壊すのがコツ。

●北海ステージ

ここも地上面、砲台だ。

ここをプレイした人ならわかると思うが、非常に変化が少ない（地形の見た目）。

その中で出現するのはちょっと高めの山の上。探せる？




かなり高い山の上に砲台が！このままならぶつかる！なんてことにはならないので大丈夫。

### AREA 6

●都市②ステージ

ここも地上面なため砲台。

その位置は中盤の2回目の海を越えたすぐのところ。

堤防の上にあるがその手前でヘリが出る。速攻で倒せ！

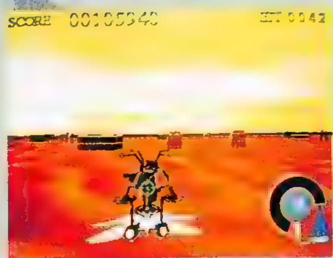



海を渡ったところに砲台がある。となりにあるビルと大きさを比べるとかなり大きいのがわかる。

●砂漠ステージ

非常に地上に近いところを飛ぶステージ。もちろん砲台。

その位置は、中盤の箱型の輸送機出現後の丘の上の遺跡地帯。ラインがズレていたらダメだが、遺跡を撃ちつつ進めば壊せる。



低空を飛ぶこの砂漠ステージ。四角い遺跡のすぐ後ろに砲台がある。撃ちながら進むといい。

●雲②ステージ

紹介するのも久しぶりの空中面。となれば翼竜だ！

その位置は、スタートしてからしばらく雲の谷間を飛ぶが、その谷間が終わったすぐ下に存在する。かなり下なので注意しないと見過ごすぞ！



雲の谷間を抜けたすぐ下（右寄り）に翼竜が飛んでいる。すぐ下を向かないと間に合わないぞ。

●キャニオン②ステージ

6面の中では一番見つかりにくいのがここかも。地上面なので砲台となる。

その位置は、中盤の2回目の分岐（強制的に左へ）の前の開けた左下に存在する。気がつくのが遅れると撃てない。



正面からくる敵機に気をとられ、下に注意がいきにくい。わかるかなあ。下に砲台がある！

### AREA 7

最終面も地上面。なら砲台。

その位置は、スタートして2つの砲台がバリバリ撃ってくるそのすぐ後ろに存在する。

これはすぐ見つかるので問題はないだろう。

これで大丈夫？やるしか！




スタートしてすぐ2つの砲台を壊した後、すぐ後ろにこのボーナス砲台がいる。すぐわかる。

頭を軟らかくしよう

# PUZZLE & ACTION サンドアール



**全部で22種類ものゲームがあるサンドアール。**
**1つ1つのゲームを簡単にクリアできるようアドバイスしちゃうぞ。**

担当：キャサ夫




ボスと下僕を倒す旅へ…。

## 2度あることはサンドアール

〝ダントアール〟〝イチダントアール〟そして「サンドアール」なわけだが、セガの発売するこの手のゲームはマニアにはたまらないと思う。

基本的に超単純なゲームが計22種類存在し、ゲームセレクト画面で4つの中から1つを選んで遊ぶのである。



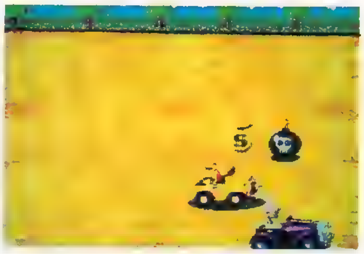

これがセレクト画面。ここでも目押しが必要とされるぞ。

サンドアールをクリアするには、自分の持ちハート（ライフと考えていい）を保持しつつ、全4ステージをクリアするのだ。

各ステージにはボスがいて、さらにボスの下僕たちが2〜3人いる。そこで敵1人のゲームノルマをクリアして進行していくのでアール。

各ステージクリア時には〇〇アールシリーズおなじみのボーナスステージが待っている。ボーナスステージは今まで同様、自分の持ちハートを増やすチャンスである。

今回のボーナスステージは敵、自分が車に乗っていて、敵車に体当たりをすればいいのだ。それをやることによって、ドル袋をGETできる。



お約束のボーナスステージ。今回は車だぞ。爆弾に気を付けて。



ドル袋を10個集めればハートを1つGET。

ドル袋を最低10個でも集めれば、ハートが1つ増えるのであせらずにプレイすることがポイント。なお、ボーナス中ではあたりまえのごとく障害物が存在する。障害物は爆弾で、ぶつかってしまうと一定時間動けなくなってしまうので注意。

では、サンドアール1コインクリアを目指すために、1つ1つのゲームを紹介、攻略していこう。

## これを選ばず何を選ぶ?

ゲームセレクトではいろいろなゲームがランダムに出てくるのだが、その際、ごくたまにラッキーな物が出てくる場合がある。



**●LUCKY！ハート**

その名のとおり、超ラッキーな物で、自分の持ちハートを1つ増やすことができる。が、注意点が1つ。ハートが1つ増える代わりに次のゲームがランダムで選ばれ、何が出てくるかわからないので運がからむぞ。




**●EASY**

22種類の中でも比較的簡単なゲームがランダムで出てくる。

この2つのゲームがセレクト時に出てきた場合、選んでおいて損はないので覚えておこう。

### [ゲームの遊び方と進行の仕方]

**基本的な遊び方** →ゲーム選択シーンで4つの中から好きなゲームを選びルールに従ってプレイします。クリアすれば、また別のゲームを選べます。

**ゲーム進行の仕方**

ゲームスタート

↓

STAGE1-1 アリババフロア — 敵に出会うとゲーム選択シーンに突入します。

↓ ゲームを2つクリアすれば先へ進めます。

STAGE1-2 デューク・クウゾウ

↓ ゲームを3つクリアすれば先へ進めます。

STAGE1-BOSS ゴッツアーン — STAGEごとに個性的な攻撃を仕掛けてくるBOSSと対決することになります。

↓ BOSSとの勝負に勝つとBONUS GAMEに進めます。

BONUS GAME

（STAGE1-1〜BONUS GAME：A）

↓ BONUS GAMEに成功するとLIFEが1つ増えます。

STAGE2 — STAGE4までAのシステムのくり返しになります。

## カンフーまさつ


ノルマ3

レバーの左右連打でカンフーMANに乾布摩擦をさせるゲーム。

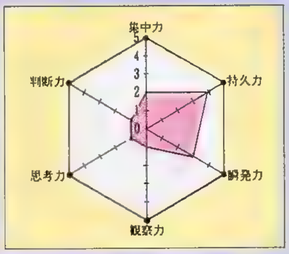
ハッキリ言って、全然難しくはない。

このゲームのノルマは3面で、プレイヤーの持久力が必要とされるのだ。

レバーを左右に振るときのコツを教えよう。


レバーを正確に左右に振って「オラー」と乾布摩擦だ。

レバーは全部で8方向だが、カンフーまさつは左右のみで、上や下などに入ってしまうとカウントされないのである。だから、レバーは右と左へしっかり入れることがワンポイントだぞ。



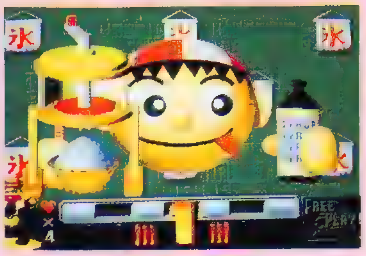

## 汗っかき氷



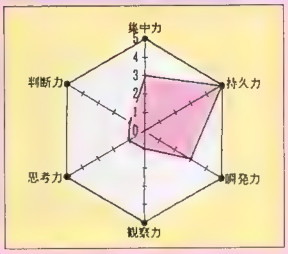
ノルマ3

かき氷器のレバーをグルグルとまわして、かき氷を作るゲーム。

超簡単だが、持久力が必要。ノルマは3つ。クリアする


レバーを回してかき氷を作るのだ。手の平で回すのも早いぞ。

コツとしては、レバーを右回し、左回しのどちらでもいいから8方向キレイに回すことだ。適当にただ回した場合にちゃんとレバーが入らず、時間ロスになってしまうので、丁寧、かつ素早くレバーを回すように。




## Man in電車



ノルマ3

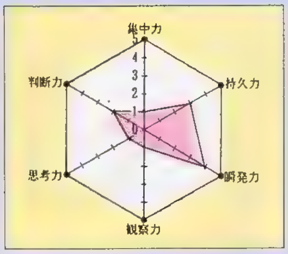
駅員さんを操作して、ボタン連打で乗客を満員電車の中に詰め込んでいくゲーム。

簡単、簡単、簡単。4つのドアがあり、そこに駅員を動かしてボタン連打でドアを閉めればOK。

始まってから終わるまで基本的にボタン連打でOK。連打しながらレバーで移動させるといい。


ボタン連打しっぱなしで駅員を操作することも可能。

ちなみにノルマは3だが、持久力を必要とせず疲れないゲームだぞ。




## 鉄球ニカルKO

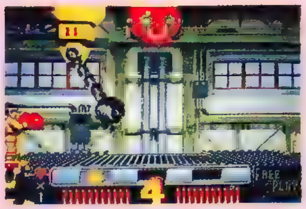


ノルマ3

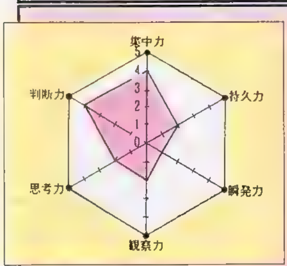
ボクサーを操作して揺れている鉄球にタイミングよくパンチをあわせ、画面上部にあるくす玉を割るゲーム。

タイミングが重視されるゲーム。

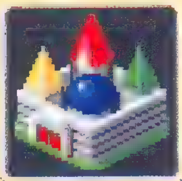
ゲーム進行時、最初のステージで鉄球を選んだ場合は鉄球の重さが5トンくらいなので、3〜4回叩けばクリアができる。しかし、後半ステージへいくと鉄球の重さが10トンになってしまい、1度の失敗までしか許されない。つまり、2度ミスってしまうとハートが減ってしまうのだ。


タイミング良く鉄球を叩くのだ。戻ってくるときはダメよ♡

注意として言っておくが、鉄球を叩く際に振り子の原理を利用するので、くす玉のほうから戻ってきた鉄球を絶対に叩かないように。これは当たり前のことだね。



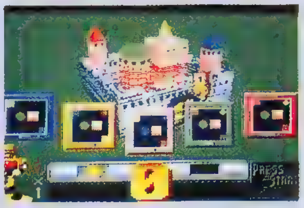

## お城の上面どお〜れ?


ノルマ3

グルグルと回っているお城の側面から判断して、上から見たお城の形を当てるゲーム。

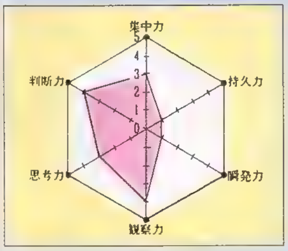
レバーグルグル、ボタン連打とは違い、頭を使うゲームだ。難しいゲームに入るが、コツが分かれば簡単。コツとは以下のとおり。

①門の両サイドにある柱の色を確認
②門から見た真ん中の建て物の位置を見てから色を確認
③門から見て一番うしろの柱を見る


ちゃんと確認して、4つの中から答えを選ぶのだ。

ゲームが始まったら、この順番で見ていくのが理想。と言うよりベストだ。

お城がグルグル回るが、時間的に門スタートで5回転はするので落ち着いて見れば大丈夫。




## これモアイ　あれモアイ


ノルマ3

モアイのシルエットから判断して、そのシルエットと同じ形を5つのモアイから探すゲーム。

判断力、観察力の有無でクリアが問われるゲームだ。

影と同じ形のモアイを5種類の中から選ばなくてはいけない。時間的にもちょっと苦しい種類に入る。が、次の順番で見ると楽勝。

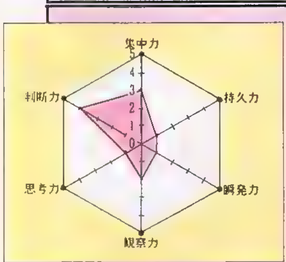
①太さ、耳の有無、耳の大きさを見る
②くびの形を見る
③後頭部、おでこを見る
④鼻、あごの形を見る

この順で観察するといい。

前半ステージのモアイは、5種類すべての色が違うので見やすいが、後半になると全部同じ色になり、とても見づらいので注意。

なお、影モアイは回転しながら左右に動くので、見づらいぞ。


正面のときにチェックすべきところをすべて見よ!!



## まってGO3GO!



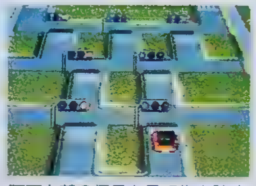

ノルマ3

前方の信号を見極めて、時間内に車をゴールにたどり着かせるゲーム。

簡単に見えて意外にミスってしまい、ハートをなくしてしまう難しいゲームだ。

前半ステージで選んだ際はノルマが1だが、ステージ3以降で選ぶとノルマが3になってしまうのでさらにキツイ。

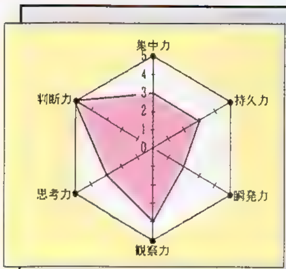
クリアするコツとしては、画面上部を見て、なるべく真ん中の道を通って行くのが理想となる。それを邪魔するのが信号となる。



画面上部の信号を見て先を読め。赤信号ではボタン連打だ。

青だからといって、突っ込むとちょうど赤になりがちだ。基本的に画面上部で赤になっている所を狙って進むといい。

それでも赤信号でひっかかってしまった場合はボタンを連打してみよう。するとクラクションが鳴り、信号が赤から青になるのが早まるのだ。




勿論ボタンを早く押せば押すほど、信号は早くかわるぞ。これは覚えておいて損はなく、クリアのカギとなるだろう。

## 肉まんあんまんガンマン



ノルマ3

拳銃でコインを撃ち、一定以上の高さまで上げていくゲーム。

テクニックが必要とされる。ノルマは1だが、コインも50メートルから最高100メートルまで上げなくてはいけない。

弾は連続で2発撃てる。そこがポイント。コインに2発連続で当てることによって、1度でより高くまで上げられるのだ。

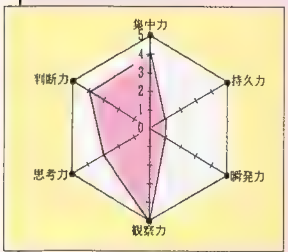
カーソルをレバーで操作し、狙うのはコインの真ん中がベスト。端のほうを撃ってもコインは上に上がらず、斜めに上がってしまうので距離を損してしまうのである。




カーソルをここら辺に合わせておいて…、



「バンバン」と2発当てろ！




コツとして、カーソルを画面の一番上に移動させて、なるべく上のほうで撃つといい。

余裕があったら、70メートル付近で出てくるUFOを撃ち落としてギャラリーうけを狙ってみよう。

## キューキュー気球




ノルマ3

気球に描かれた動物の絵を覚えて、後に指定された動物の気球を当てるゲーム。

ハッキリ言って超ムズ。1人ではできない。というより、多人数プレイが理想。絶対に3人は必要とされるゲーム。

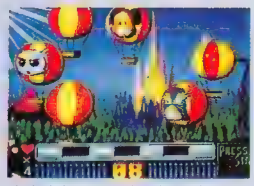
動物はネコ、イヌ、サル、ブタ、ニワトリ、ペンギン?の6種類。この6匹が画面を自由に動き、止まったら指定された動物を当てるのだ。

前半ステージでは気球の動きが遅いので1人でも大丈夫だが、後半ステージになると動きも早く、絵柄さえ見ることができず、覚えきれない。

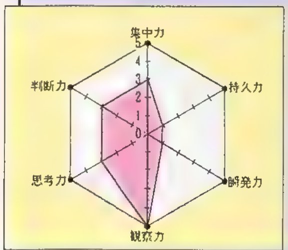
ちゃんとしたアドバイスはできないが、1人でやる場合は、画面の中心を見て、見やすい動物を最低でも3匹覚えて、中心1点を見つつ覚えるしかない。

このゲームはやっぱり3人で、イヌとネコ、サルとブタ、ニワトリとペンギンというふうに分けて見たほうが非常に簡単なので、やるときは3人でプレイしてくれ。

ちなみに回答時カーソルを1Pの帽子にあわせてボタンを押すと何かが…。



1人2種類見る"多人数プレイ"がベストだね




## ハゲしいぜ！




ノルマ3

毛を生やす実験状況を見て、5つのビンの中から毛はえ薬をさがすゲーム。

観察力さえあればどうってことのないゲーム。

八げたおっさんに5つのビンを使って毛を生やすわけだが、5つのビンの内2～3本ずつ、とり代えながら液をたらす。

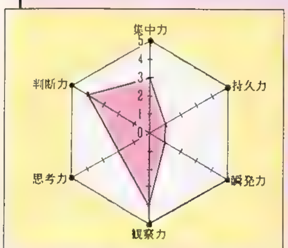
注意して見てもらいたいのは、ビンが3本でてきても1本のビンしか使わなかったり、毛はえ薬を1回も使わなかったりする。そこら辺に注意をしておけば簡単なゲームだぞ。



こんな感じで、1つだけたらさないときが！




でも、毛が生えてクリアだ。




## ボスを蹴散らせ！



各ステージにはボスがいるが、そんなに強くはない。

1面ボス"ゴッツアーン"はボタン連打で壁に押しつければOK。

2面ボス"ウマイゾウ"は設置されたダイナマイトから逃れるため、体にしばられたロープをレバーを左右に振って切るのだ。

3面ボス"オゴリーネ"は少しアクション。ボタン連打でベルトの上を走り、オゴリーネが飛ばすハートをレバーでかわし、ゴールまでいく。

もちろんハートは障害物で、当たると一定時間止まってしまう。よけるコツは、自分の影とハートの影を見て、ラインをずらせば余裕だぞ。

とまあ、今回は簡単に10個のゲームを紹介したが、簡単なものだけで、これができてもクリアはキツイだろう。

しかし、今回の10個がセレクト画面に出てきたら、必ず選んでおいたほうがいいということを忘れずにね。

今回は持久力などといった体力を使うゲーム紹介だったが、次回は頭を使う残りのゲームを攻略しよう。






闘いとはつねに己を知り
敵を識ることから始まる――。
修羅・羅刹合わせて全20キャラクターの
完全技表・システム徹底解析などを含めた
ゲーメストならではのサムライ増刊！
斬紅郎を制するなら、
まずはこれを読め！
修羅となるも羅刹となるも、
あとは君しだいだ。
ゲーメスト1月15日号増刊
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
―奥義絵巻―
定価780円
とじこみスペシャルポスター付き
大好評発売中
©SNK 1995


KONAMI
ビデオゲーム
超過激。連鎖の興奮が、もうどうにも止まらない!
あの対戦ぱずるだまがドヒャ～とパワーアップ!
乱入対戦可能
1クレジットで2倍楽しい2P対戦可能
同キャラ対戦可能
新だま追加
ぜんだま
ウヒョー!
タテ、ヨコ、ナナメ方向のこだまが　おおだまに変身
あくだま
ヒエーン!
タテ、ヨコ、ナナメ方向のおおだまが　こだまに変身
くいだま
となりのおおだまが消えると向いている方向のたまをパクパク
くいだまが目を覚ます
最後はおおだまに変身
進め!対戦ぱずるだま™
© 1996 KONAMI　ALL RIGHTS RESERVED.
KONAMI

新システムを使いこなせ!!

# 骸牙
## スカルファング



発売予定は2月上旬ごろなので
これを読んで発売に備えよう！

担当：KMT

今回は、前回の記事で紹介した新システムについてなど新たにわかったことを報告しよう。

### 自分にあった機体を選べ!

「スカルファング」では、4種類の機体から自機を選べることは前回紹介したが、今回は、1機体ずつ紹介しよう。

**●SILPHⅡ**
攻守共に安定したバランスのとれた機体。

**●MEGA-VALKYRIE**
機動力と加速力は欠けるが、攻撃力と守備力が高い重装備型。

**●SEYLEN-EX**
スピード重視タイプ。その分攻撃力と守備力は低い。またバルカン装備時のみ後方にショットを撃つことができる。

**●SIF**
機動力は低いが、攻撃力が高い火力重視タイプ。似たようなタイプのMEGA-VALKYRIEよりも機体が小さいのでその分扱いやすい機体である。



今回初登場となる「SIF」。どんな力を秘めているのだろう。

### パイロットは2タイプ

このゲームでは、機体のほかにそれに搭乗するパイロットを決めるようになっているのだが、パイロットは「ファイタータイプ」と「ボンバータイプ」の2タイプで、それぞれ男女1名ずつ、計4名いる。2タイプの違いは、次の新システムについてのところで紹介しよう。



これから戦場へと向かう4人の勇士たち。

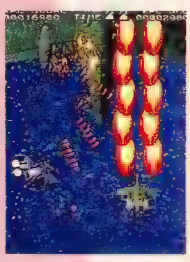
### 新しいテクニックを使いこなせ!

「ファイタータイプ」はバレルロールボタンを押すことによりバレルロールという無敵状態になれるのだが、コマンド入力+ボタンにより次のようなことができる。

**●バックスラスト**
レバー⬆⬈➡⬊⬇+Cボタン（バレルロールボタン）で機首を12時方向から6時方向へ向ける。


一面ボス「MOTH」にバックスラストで応戦するシルフⅡ。

**●サイドスラスト**
レバー➡⬊⬇+Cボタンで機首を12時方向から3時方向へ向ける。


サイドスラスト中のシルフⅡ。

**●急制動**
レバー⬇⬇+Cボタンでエアブレーキによる急制動を行うことができる。

**●ハイ・イオンシールド**
レバー⬅➡+Cボタンでハイ・イオンシールド状態になれる。この状態はバレルロールの半分の時間しか続かないが攻撃力がアップする。

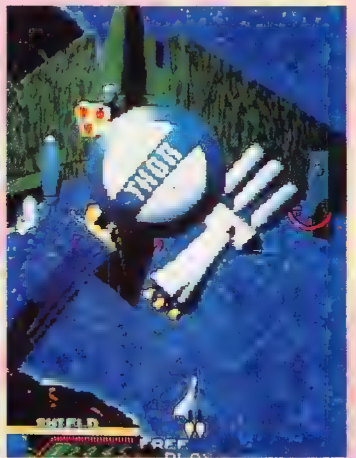

ハイイオンシールド状態のシルフⅡ。

次に「ボンバータイプ」はCボタンを押すと対地攻撃衛星「THOR（ソア）」による支援攻撃ができる。また、この支援攻撃は機体によって変わる。

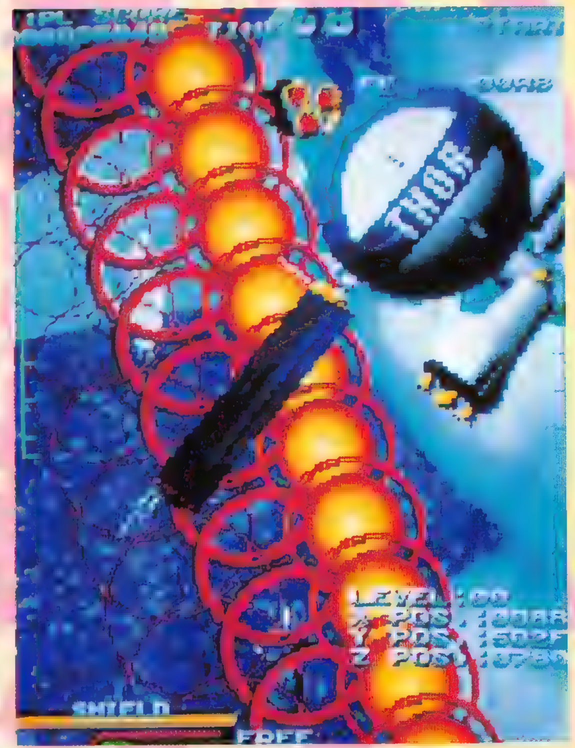

メガーヴァルキュリアのものは一点集中型。威力は高い。


こちらは、セイレーンEXのもの。画面中をカバーできる。


シルフⅡ用支援攻撃。ソアが敵をサーチして攻撃。


対地攻撃衛星「THOR（ソア）」。

# ニューゲームジャングル


画面左から斜めにワイプする、シフ用の攻撃方法。

どちらのタイプも共通しているのは、「チャージメーター」（画面下にあるゲージ群の左下の太いメーター）がMAX状態の時のみにしか使うことができないので使いどころを考えなくてはいけないということだろう。

## 2種類のスクロールモード

このゲームでは、画面のスクロールの仕方を2種類から選べるようになった。

1つは、「空牙」や大抵のシューティングゲームのように自動的にスクロールする「AUTO MODE」。



スクロールモード選択画面。

そしてもう1つは、タイムアタック制を取り入れたもので、自分で画面のスクロールスピードを変更できる「CHASE MODE」である。

こちらのモードは、タイムがボスに行くまでとボス戦で別々なのだがどちらもタイムがなくなるとゲームオーバーになってしまうので残りタイムには常に気をつける必要がある。ちなみにスクロールスピードは、スロットルボタンによって変えることができる。


2面ボス「モヴィディックⅡ」による浮遊機雷散布！

## アイテムについて

自機のショットは、ウェポンチェンジアイテムによって4種類から選ぶことができる。

**●バルカン（V）**
速射性がもっとも高く、広範囲をカバーできる。

**●クラスター（C）**
破壊力のある弾が弧を描きながら飛んで行く。ボタンを押し続けるとしばらく自機の前に留めることができる。

**●ミサイル（M）**
ボタンを一回押すと爆風で敵の弾を消去するミサイルがでるが、ミサイルが出てる間にもう一回ボタンを押すと分裂して誘導ミサイルになる。

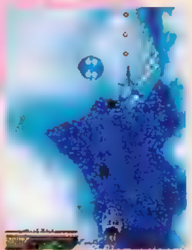
**●レーザー（L）**
直線攻撃としては最強。一応連射もできる。

**●パワーアップ**
メインショットのパワーアップ。最高3段階まで。

**●マニューバアップ**
自機のスピードがアップ。

**●ライフパック**
自機のライフが回復。

**●Sユニット**


Sユニット装備中のシフ。敵に当たると拡散する弾で攻撃。

特殊攻撃が可能になる。これをつけてる間は、Cボタンを使ったテクニックは使用できなくなる。ただし、Cボタンでこの装備を解除することができる。


ミサイルで攻撃中のシフ。

## 今回はここまで！

とりあえず、このゲームの基本的なことを今回は紹介したのだけど、このゲームは、選ぶことが非常に多いので、難しく考えてしまうかもしれないが、まずはやってみてその中で自分に合ったものを見つけるのがいいだろう。

また、今回は4面までプレイできるバージョンをやらせていただいたのだが、Cボタンの使いどころが重要だなという印象を受けた。

一応、次回はステージ紹介とできれば1面の攻略をやりたいと思っているので、期待してくれ！


4面ボスに対してバックスラストしてレーザーで応戦。

## 呼ばれて飛び出てジャジャジャジャーン！

# MARVEL COMICS AVENGERS IN GALACTIC STORM



**サポートキャラを使いこなせ!!**

担当：CHU

ファイターズヒストリーでおなじみのデータイーストから新作格闘ゲームの登場だ。その名は「マーブル・コミックス・アベンジャーズ・イン・ギャラクティック・ストーム」だ。長い名前だが覚えよう。

ではさっそく紹介していこう。

## ストーリー

膨大な軍事力を持つ二つの帝国、「クリー帝国」と「シ・アール帝国」の間が、全面戦争の危機に直面していた。その戦争を止めるべく、仲裁に入ったアベンジャーズは、「クリー帝国」と「シ・アール帝国」の争いに、次第に巻き込まれていく。さらに、アベンジャーズと「クリー帝国」の間には、過去いざこざがあったために、「クリー帝国」はアベンジャーズを敵とみなしてしまうのであった。

三つの強大な帝国の民族の存亡と、地球の存続までもがこの戦いに賭けられていく…。

## サポートキャラ

写真を見てもらえばわかると思うが、このゲームは1対1の対戦ではなく、2対2なのだ。といっても基本的には1キャラだけを操作することになる。

じゃー2人目はなんなのかと言うと、「サポートキャラ」という援護攻撃専用!?のキャラなのだ。

サポートキャラは、アベンジャーズ側4人、クリー帝国側4人の、計8人の中から1人セレクトし、サポートキャラ呼び出しコマンドを入力することで、サポートキャラが登場する。

ただし、このサポートキャラは、プレイキャラをアベンジャーズ側から選んだ場合はアベンジャーズ側のサポートキャラのみ。クリー帝国側ならクリー帝国側のサポートキャラのみのセレクトとなる。まあストーリーを見れば納得いくことだ。

サポートキャラを使用するには、パワーメーター（ライフゲージの下の緑のゲージ）のパワーを溜めて、呼び出しコマンド（↓↘→パンチ同時）で使うことができる。

このゲージを溜めるには、必殺技を出したり、ダメージを受けたり、相手の攻撃をガードしたりすることによって溜まっていく。よく見るとゲージが3ブロックに分かれているが、1ブロック分のエネルギーで、1回サポートキャラを呼び出すことができる。

## モード選択

このゲームでは、ゲーム開始時に「ストーリーモード」か「VSモード」のどちらかを選択しなければならない。それぞれの内容は…。

● 「ストーリーモード」

アベンジャーズの4人の中から1人を選び敵と戦うモードだ。つまりクリー帝国キャラは選択できない。

また、このモードで2人プレイを行った場合、敵に対して合体技を使って倒すこともできる。

● 「VSモード」

アベンジャーズ4人とクリー帝国4人の計8人の中から1人を選び対戦するモードだ。対CPU戦や対プレイヤー戦を楽しむことができる。

## キャラクター紹介

このゲームに登場するキャラクターは、アベンジャーズ8人＋クリー帝国8人＋ボスなど＝16＋α人なんだけど、注意してほしいのは、サポートキャラとプレイキャラは別物だということ。

つまり、プレイキャラとして選択できるのは、8人（ストーリーモードは4人）ということだ。

では今回は、アベンジャーズのプレイキャラを中心に紹介していこう。

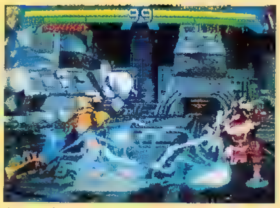
### キャプテン・アメリカ



キャプテンのシールドアタックだ!! 残像がよさげ。

○本名：スティーブ・ロジャース
○国籍：アメリカ
○配偶者：なし
○出身地：ニューヨーク
○身長：6フィート2インチ
○体重：220ポンド
○能力：人間以上の知能、強さ、スピード、スタミナ、耐久性、格闘や武術、サバイバルのテクニック、その他の技術を持つ
○武器：特殊金属で作られた直系2・5フィートの盾

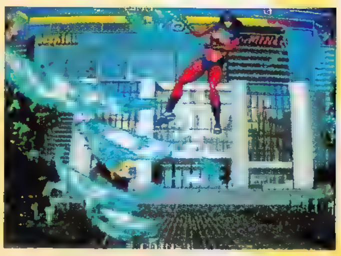
### サンダーストライク



サンダーのサンダーによるサンダーウェイブ!!

○本名：エリック・マスターソン
○国籍：アメリカ
○配偶者：離婚した
○出身地：不明
○身長：人間時5フィート10インチ。変身後6フィート6インチ
○体重：人間時160ポンド、変身後640ポンド
○能力：キャプテン・アメリカと同様
○武器：なし

### クリスタル



クリスタルのガストオブウインドーだ。ミネルバ飛んでます。

○本名：クリスタル・マクシモン
○国籍：アチラン市（月面にある都市）
○配偶者：クイックシルバー
○出身地：大西洋の島 アチラン島
○身長：5フィート6インチ
○体重：126ポンド
○能力：人間と同等。自然の四大要素（地水火風）を操ることができる
○武器：なし

### ブラックナイト

○本名：ディン・ウィットマン
○国籍：アメリカ
○配偶者：なし
○出身地：マサチューセッツ州
○身長：6フィート
○体重：190ポンド
○能力：人間並みの能力
○武器：なし



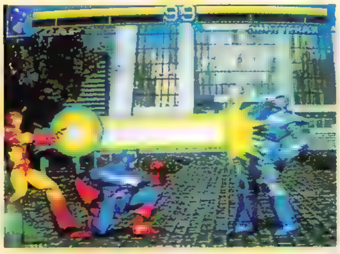
ブラックナイトのソードスラッシュ。リーチがあっていい。



ビジョンのアッパーだ!!見りゃわかるって?すまん…。

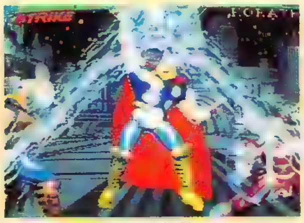
このほかにサポートキャラで

○アイアンマン



アイアンマンのビーム攻撃!!キャプテン頭かすってます。

○マイティ・ソー



マイティ・ソーの電撃!!

○ビジョン

○ジャイアントマンがいる。

クリー帝国側は、プレイキャラで、

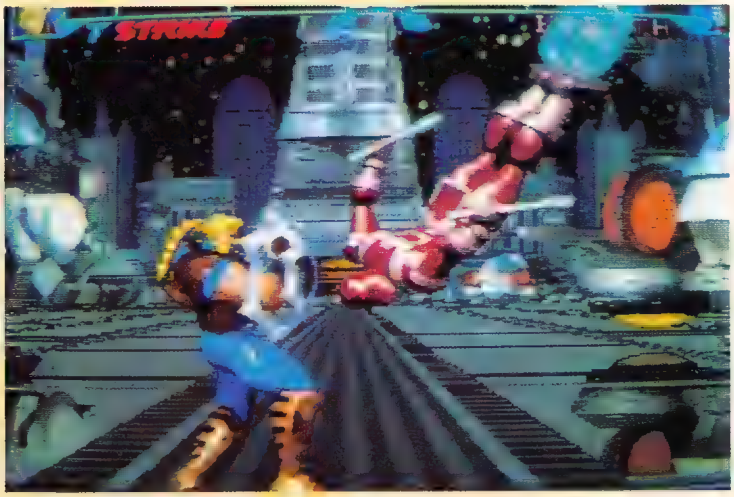


ジャイアントマンだ!! 同キャラでじゃんけん可能!!(ウソン)

○シャテラックス

○コーラス


シャテラックスのディスチャージだ!!キャプテン嬉しそう。



コーラスのダイビングアタック!!跳べ跳べ!!

サポートキャラでは、

○Dr.ミネルバ

○スープリモア



ミネルバのドリルキック。目を回さぬよう注意!?



スープリモアのデスレイだ!!砲台化してます。

○ウルティムス

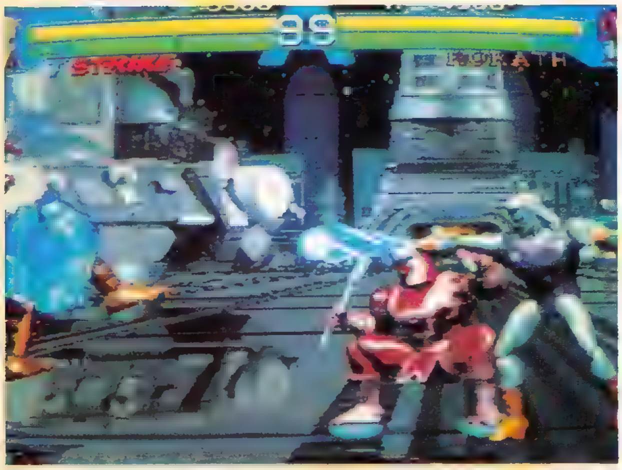
○ローナン

○セントリー

○アットラーズがいる。



ローナンのハンマー攻撃!!素朴な攻撃だ。



ウルティムスのビーム4連射!!ストライクのおもらしではない。

君は何人知ってるかな?



セントリー跳んでます。でかいです。



アットラーズ走ってます。足だしたら転ぶかな?

コントロールは、8方向レバーと4ボタン(パンチとキック各強弱)ですぐなじめるはず。見かけたら即プレイだ!!






## ついにあの名作が帰ってきたぞ!!

担当：ぽっぷん・ゆうちゃろー

さて前回でも簡単に紹介はしたが、今回新しくわかったこともあるので復習の意味も兼ねてもう一度説明しよう。

### ストーリー

今でも語りつがれ、歴史に残る壮絶な戦いが過去にあった…。あれから数年、勝利を得た国家には何もなかったように平和が続いた。何もなかったかのようにだ…。が、すでに新たな力は動き出していた。「復讐」という力である。その動きをキャッチした勝利国家はすぐにも全国に国家の防衛軍を配備し、組織の復讐をくい止めようと構えていた。過去の戦いに敗れた組織は、ハイテクを駆使したヘリコプターをすでに国家へ忍び込ませており発進の命令を下した。

「タイガー発進!」

「標的は国家の核、巨大要塞ボス!」

「ROGER—TAKE OFF!!」

今まさに歴史に残る第2の壮絶な戦いが始まろうとしている…。

### 基本説明

操作系は8方向レバーと2ボタン。前作同様ショットボタンとボンバーボタンだ。一応ボタンを押しっぱなしでオート連射にはなっているが、後で述べる「連打パワーアップシステム」を採用しているため連射する必要がでてくるだろう。

ステージ構成は全6ステージの1周エンド。

また、今回は2人同時プレイもあり、途中参加も可能だ。

### 新システム

前作と比べて、黄色の武器がなくなったり緑色の武器のみ1Pと2Pで違う武器になったりと、システムやアイテムが、変更されたり新しく加わった部分もあるのでよく読んでほしい。

### アイテム

**●武器チェンジアイテム(赤)**

「レッドファング」という前方向ショット。取り続けることによって3段階(初期状態を含めると4段階)までパワーアップし、それ以降はボーナス得点となる。

**●武器チェンジアイテム(青)**

「ブルースマッシャー」という広角方向ショット。以下パワーアップ等は同じだ。

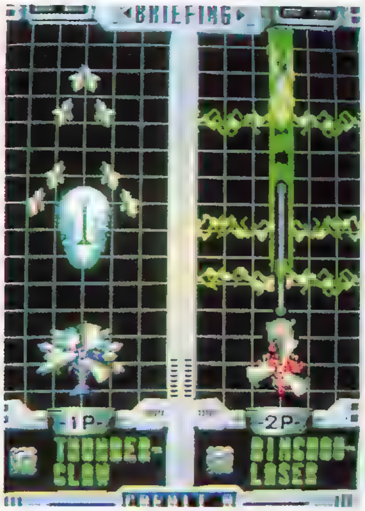
**●武器チェンジアイテム(緑)**

自機が1Pの場合は、「サンダークロウ」という前方向ビーム砲&ホーミングミサイルのショット。自機が2Pの場合は、「ピンチョウレーザー」という前方向レーザー&放電稲妻のショット。

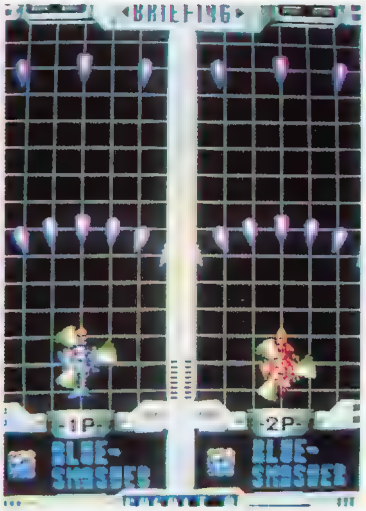
**●ボンバー**

ボンバーを発射すると、画面中の敵弾をすべて消すと同時にボンバー範囲内の敵にダメージを与えることができる。また、その間自機は一定時間無敵状態になるぞ。

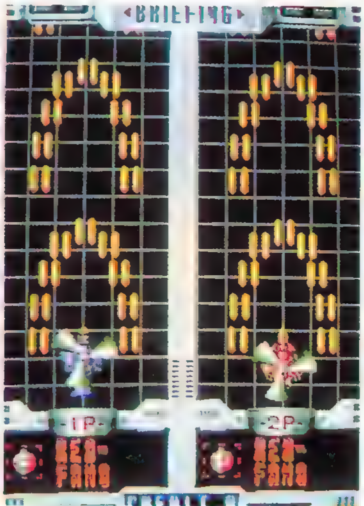
ボンバーに関しては1P側でも2P側でも性能に変わりはないが、今回は「ノーマルボンバー」の他に「ハイパーボンバー」というのが存在するのだ。これは、プレイヤーがボンバーアイテムを取ることによってボンバーのストックが1個ずつ増えていくが、6個目のストックからは自動的にハイパーボンバーになるのだ。また、10個目以降はボーナス得点となるぞ。



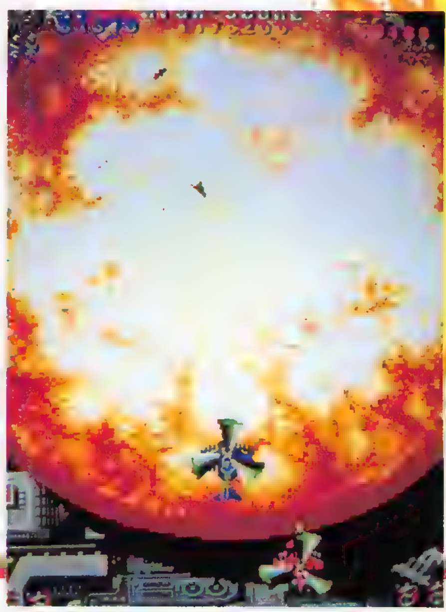
緑のショットは1P、2Pで性能が違うぞ。



青のショット。威力は弱いが広範囲に撃てる。



赤のショット。前方集中型。


ノーマルボンバー。


こちらがハイパーボンバー。

**●ボーナスアイテム**

究極タイガーではおなじみの星形のボーナスアイテムは、地上用と空中用と2通りあり、どちらも続けて取ることによって「100pt、200pt〜900pt、1000pt、2000pt〜9000pt、以後10000pt」と点数が上がっていくぞ。

## 連打パワーアップ

今回は新しく「連打パワーアップ」というシステムが採用されている。

これは、武器チェンジアイテムの「赤」か「青」を使っているときのみに限り、ショットボタンを連打することによって自機のショットがさらにパワーアップするというものだ。

ただし、通常状態と連打パワーアップ状態の2とおりしかなく、連打すればするほどショットが強くなるというわけではない。つまり、初期状態を含む4段階の各段階でさらにパワーアップでき、実質4×2の計8段階の状態があると思っていい。

しかし、武器チェンジアイテムの「緑」を使っているときは、連打パワーアップは使えないぞ。

## ステージ紹介

今回はSTAGE3までの写真を公開するが、写真を見てもらえばわかるとおり、グラフィック面でも大幅にパワーアップしたことがわかるだろう。特に前作にハマった人は要チェックだぞー

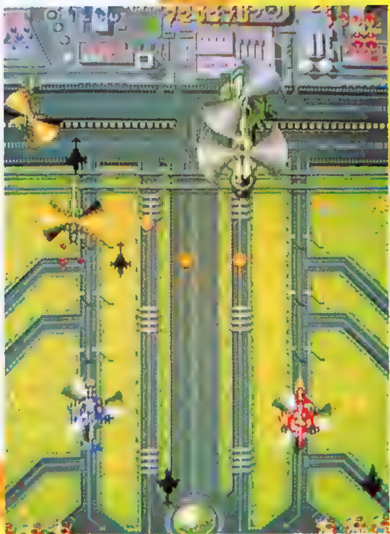
もちろんこのほかにも様々なステージやボスが用意されているので、ちょっとだけ紹介しよう。

これを読むころには発売も近いと思うので、ぜひ想像しながら期待してほしい。

**●STAGE1（都市）**
・中ボス
大型戦闘飛行艇
・ボス
巨大戦闘飛行船



ゲームスタート。緊張の戦いが始まる!!



2人で戦えば楽かな!?



1面ボス登場！迫力あるぞ。

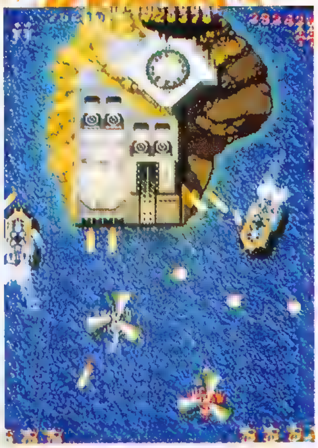
**●STAGE2（海・敵地の島）**
・中ボス
大型戦闘機
・ボス
巨大戦闘潜水艦

**●STAGE3（港・敵地）**
・中ボス
大型装甲戦車
・ボス
巨大装甲列車

**●STAGE4（採掘場・荒野・砂漠）**
・中ボス
竜巻発生大型装甲車
・ボス
巨大重装甲戦車

**●STAGE5（渓谷・川・ダム）**
・中ボス
スライド砲台群
・ボス
2ローター型巨大戦闘ヘリ

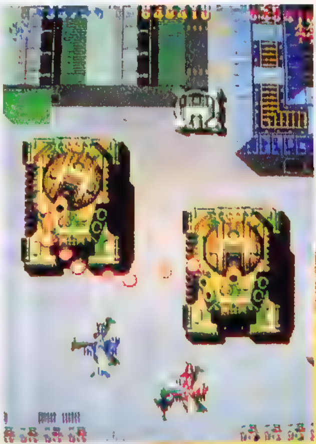
**●STAGE6（地下要塞）**
・中ボス
ゲート01砲塔群
ゲート02砲塔群
・ボス
巨大要塞ボス"カーンズ"



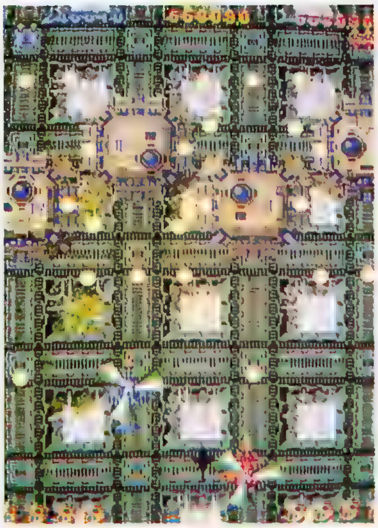
場面は変わって海での攻防だ。



バラバラと弾が…。なかなか手強いぞ。



3面中ボス。激しい攻撃をしてきそうだ。



いよいよ3面ボスだ。攻撃がキツいぞ。

## まるたま町再び
# 進め！対戦ぱずるだま



**新たなぱずるだまの世界で頭と反射神経を使役しよう。**

担当：Dr.Ace

### 真のぱずるだま2

ぱずるだま復活。まるたま町メインの正当な後継者だ。前作のキャラも踏襲して新キャラも盛り沢山。しかも、今度は降らせパターンが違うだけでなく、新しい要素が足されている。ぱずるだまファンは期待しよう。

### 新3つのたま

おおだま、こだまの基本2種に、ぜんだま、あくだま、くいだまの3つが加わってよりルールが複雑になったといえる。



うーん、ぱずるだまの匂い。

ぜんだまは、まわりのこだまをおおだまに変えるたま。縦横斜めすべてが効果範囲。ピンチな時には非常に役に立つ。が、通常時に出てくると連鎖を崩しかねないという危ない存在でもある。いつ出てきても大丈夫なように処理場を設けよう。

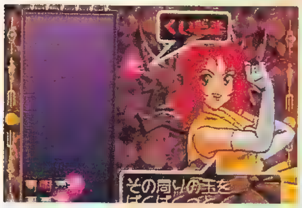
あくだまはぜんだまとは逆の効果で、周囲をこだまに変えてしまうたまだ。やはりぜんだまとは逆に、通常時に連鎖を作るために出てきてほしく、ピンチのときには出てきてほしくない存在だ。同じく処理場を設けておこう。



ぜんだま紹介。これはまゆちゃんかな。

くいだまは一番難しい存在。以上、2つはインスタントに効果の出るものだが、これはこだまで出現する。4方向あって使い方が難しい。横向きと、特に下向きが厄介で作った連鎖を食い荒らしてくれるため普段は結構イヤな存在だ。ピンチのときも即席で使えないので、その後の処理が必要になってくるあたりはやはり問題。処理の仕方が重要になってくるだろう。

この、先の3つが新しい存在なので、はやいとこ慣れるように習練を積もう。


もっとも頭を使わされそうなくいだまだ。



あくだま。使い方次第で味方にもなるだろう。

### 操作系

まったく前作と変わらず、左右移動、落下、回転、の3方向レバーと1ボタン。操作で戸惑うようなことはないだろう。

### 総勢11キャラ

操作で戸惑うことはないが、キャラ選びで戸惑うことはあるだろう。今作はインストカードにキャラごとに強さが級段数で示されているので、初心者でも強いとされるキャラを選びやすくなっている。だからその辺に関しては安心だ。自分もまるたま町民になりきって遊ぼう。



ペンクロー、すましてます。



あたぼうはすでに強さの片鱗を見せてます。



新キャラ対戦。大月先生はバラが好きらしいです。

一味違うアクティブなサッカーゲームそれが…

# フットサル



**サッカーゲームは数あれど、フットサルを題材にしたゲームは史上初!!**

担当：ぽっぷん・ゆうちゃろー

## 「フットサル」って何?

フットサル(ミニサッカー)とは、サッカーの本場欧州や南米ではかなり普及していて、ゴールキーパーを含め1チーム5人が普通のサッカーの4分の1程度のスペースで得点を争うというスポーツだ。

フットサルの基本的なルールは通常のサッカーと変わらないけど、コートの広さが通常のサッカーの4分の1程度なので、ゴールまでの距離が短くそのため自ずとゲームテンポも速くなり白熱した試合が楽しめるというわけ。



ゴールキーパーの操作は選択できるぞ。



ステータスを見ながら16カ国の中から選ぼう。



コート外に出たときは、スローインではなくキックインでリスタート。

フットサルを題材とすることで、1チームが少数のためプレイヤーはチーム全体に目を配ることが可能になり、また、通常のサッカーゲームにありがちな得点がなかなか入らずPLAY中だれてしまうといった問題点も解決されているぞ。

常にエキサイティングな試合が楽しめるアクティブサッカーそれがフットサルなのだ。

## 新システムの数々

このゲームでは今までのサッカーゲームにはなかった多くの新システムを採用している。ではそれらのシステムを簡単に紹介しよう。

**●トリックプレイ**

フットサルでは高い個人技が要求されるため、「オーバーヘッドキック」や「カズフェイント」などそれらのファンタジックなプレイを簡単な操作で出すことができるようになっているのだ。

また、トリックプレイは選手の個性に合わせて技を繰り出すことができ、さらにいくつか用意された中からランダムで出せるようになっている。型にはまったプレイではなくサッカーらしい意外性のあるプレイを楽しめるぞ。

**●エースプレイヤー**

このゲームでは、各チームにチームを引っ張っていくプレイヤーとしてエースプレイヤーというのが存在している。このキャラは、能力的にも他のプレイヤーに比べて高く、ゲーム中にエースプレイヤーをうまく使いこなすことが試合を有利に展開するコツともなっているのだ。

**●調子システム**

各チーム先発メンバーにプラスして5人の控え選手が用意されているので、プレイヤーが任意に先発メンバーを選択することで、攻撃型の選手の人数を増やして攻撃型のチーム編成にする…といった戦略を立てることができる。

また出場している選手は、マン・オブ・ザ・マッチ獲得や負傷などのイベントにより体調が上下するため、試合の単調さが解消されているぞ。



2Pキャラに注目。トリックプレイの1つ、ジグザグドリブルだ。



ファール!!軽いダメージを受けた。



こっちは大ダメージ!!スタミナに注意。

## CPU戦で鍛えた後は対戦プレイだ!

このゲームでは2つのモードがある。1つは、参加16カ国で世界一のフットサルチームを争うという「チャンピオンシップモード」。

もう1つは、お互い好きなチームを選択して対戦を行う「VSモード」。CPU戦よりも、もちろんこっちのほうが面白そうだよね。

とにかくこのゲームは新しい要素をたくさん詰め込んでいて通常のサッカーゲームとは、また少し違った面白さがあるぞ。その面白さをぜひ体験してほしい。



ゴール!!美女が駆けより祝福のキス。

# 行く手を阻むイベントいっぱいのオフロードゲーム！

DIRT DASH™

## ダートダッシュ

©㈱ナムコ

3DCGによるオフロードレースゲームがナムコから登場だ！君は最後まで走り切れるか！

担当：するする

### オフロードドライブを再現する新機構筐体で登場！

今度出るナムコのカーレースものはオフロードもの。オフロードといえば、荒地をつっ走るもの。そのレースシーンは、山あり谷あり、雪道あり、都会ありと様々。当然それらに合わせたシチュエーションをドライブする中で体験することができる。

例えば、雪道ならグリップが悪いであるとか、都会なら対向車がいたり、山では落石があったり！

そんな変化をお得意の3DCGにて表現しているわけだが、今回のものには、なんと筐体が動くものも存在する。

そのシステムは、新しいもので、エアコンプレッサーでエアスプリングに振動を与え、オフロードを走っている感を出しているのだ。もちろん目前にある映像に合わせて振動する。荒地、ジャンプ、転倒等をリアルに再現してくれる（DX（デラックス）タイプのみの装備）。



一番やさしいコースのCITY。で、でも対向車が〜っ！

### 全5ステージを走り抜ける！

ゲームは1本道をひたすら走るタイプのもの。

その1本道は、5つのステージからできていて、そのシーンはいろいろ！

街中からスタートし、アップダウンのあるワインディングを走り、カーブの多いジャングルを抜け、本格ダートコースの山岳地帯を走り、エキサイティングな雪道へと進んでいく。

今紹介した道順は、難易度で見たときのやさしい順である。この通り進めば、コースは少しずつ難しくなっていくのだが、必ずしもそうせず、いきなり難しいところから始めるなんてことも可能になっている。自分の好きなステージから始めることができる。

その途中には、コースの設定に合わせた行く手を阻むイベントが仕組まれている。

それらをクリアしつつ、制限タイム内にステージを突破していき、どんどん先へ進み、ゴールを目指すのだ。



ひたすら1本道を走る！その中にはこんなシーンも現れるぞ。



ズ、ドガーン！暗く先の見にくいステージも！気を抜くな！

### マシンは3タイプ

ゲームの進行は、コインを投入することから。

まずコースをどこから始めるのかを決める。決めたらマシンセレクトと、ミッションセレクトへ。選んだらゲームがスタートする！



このゲームで選べるマシンは、いかにも速そうなスポーツカータイプ（超上級タイプ）、パワフルな加速で走れるピックアップトラックタイプ（上級タイプ）、そして初心者にも扱いやすいバギータイプの3タイプだ。

ミッションはATとMTの2タイプが用意される。MTはアップ、ダウン方式の5速タイプである。

あとはやるだけなのだが、このマシンたち、クラッシュしていくと…どんどん壊れていく〜っーあれ〜っ！



一番難しいコースがこの雪道コース。す、滑る！しっかり！

# ペダル操作が楽しい「ニュータイプ・ガンシューティング」登場!!

# タイムクライシス



今度のガンシューは手だけじゃなく、足だって使うのだ。

担当：ぽっぷん・ゆうちゃろー

## 今度のガンシューはポリゴンだ!!

さて、待望のナムコの新作ガンシューティングゲームの登場だ。

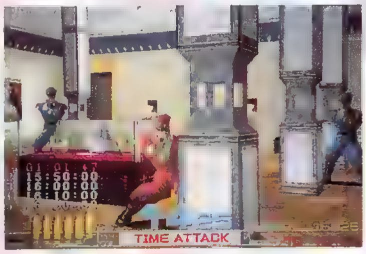
以前の「ガンバレット」などヒット作を出したナムコだけに今回のも要チェックだぞ!!

今回はなんと1/60秒のポリゴン処理による、なめらかな動きと美しいグラフィックを再現している。まるで映画を思わせるデモシーンと迫力のサウンドは必見だ！

## Hit&Awayでせめろ!!

「タイムクライシス」では、今までのガンゲームにはなかった「隠れる」という動作がプレイヤーの思いのままになる「アクションペダル」という画期的なシステムを採用している。

「アクションペダル」の操作方法だが、ペダルを離すこと（ペダルOFF）によって常に物陰に隠れることができる。




この美しいグラフィック!!

これによって敵の攻撃を避けられダメージを受けることはなくなるが、こちらからも攻撃はできなくなる。また、このときは自動的にリロード（弾補充）されるぞ。

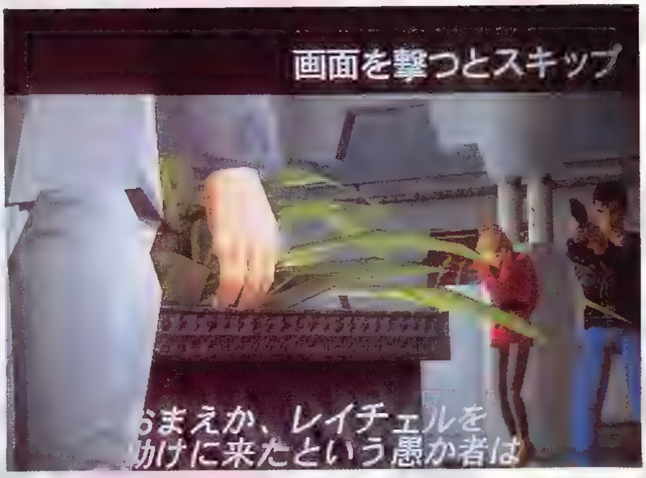
また、ペダルを踏むこと（ペダルON）によって物陰から出て、攻撃ができるようになる。もちろんこのときは敵の攻撃も受けることになる。そして画面内の敵を全滅後、次のポイントに進むことができるようになる。

一発撃つたびに隠れることもできるが、制限時間があるのであまりモタモタはしていられない。

この画期的なシステム「アクションペダル」の採用により、戦略性に富んだ迫力のある銃撃戦が楽しめるぞ。




ペダルを離してリロードするのだ。




迫力のストーリー展開！

## 2つのモード どちらのモードも熱いぞ!!

このゲームは全3ステージ。各ステージは3つのエリアとボスエリアの4つのエリアから構成され、また各エリアは4〜7つ程度の銃撃ポイントから構成される。そして各ポイントにいる敵を全滅させると次のポイントに進むことができる。

また、このゲームでは2つのモードがある。1つは、ゲームストーリーに沿ってステージ1から順番にプレイする「ストーリーモード」。



敵の攻撃も多彩だぞ。

ストーリーモードのストーリーを簡単に紹介すると…。「失脚した前国王の息子が、大統領の娘を人質にクーデターを企てた！　プレイヤーは腕利きの情報部員となり、古城の中に捕らわれた娘を日没までに救出できるか!?」というもの。

このモードでは、自分がまるで映画の主人公になったような息もつかせぬアクションの連続が展開され、臨場感あふれるゲームPLAYが楽しめるぞ。

そして2つ目のモードは、1ステージをクリアするまでの時間を競う「タイムアタックモード」。




ヒェ〜車で突っ込んでくるか〜。



場面は一転して、古城内部へ

ステージは任意で選べ、ライフの制限はないが、制限時間内にクリアできないとゲームオーバーになる。

このモードでは早撃ちの醍醐味が味わえるぞ。

## 個性的な敵キャラクターたち

敵の出現や攻撃パターンは1つではなく、敵にも射撃のうまい下手があるのだ。さらに、敵はプレイヤーの攻撃の仕方により様々な反応をし多種多彩な攻撃をしかけてくるぞ。

また、イベントも豊富で見つける楽しみもあり、それらがこのゲームを一層面白いものにしている。

ガンシューティングファンは期待大だ!!

オレはこのマシンで道を探すぜ!

# Over Top

オーバートップ



**本コースを無視し、裏コースを探すのがメイン?になりそう! そんなコースをどのマシンで走る?**

担当：ずるずる

## 本来のコースの立場は?

ドライブゲームであるこの「オーバートップ」、普通にマシンを走らせ、コースをクリアしていくこともできる。でもこれじゃあどこにでもあるドライブゲームと変わらない。

もっと走らせる楽しさを追求すると…コース外も走れるなんていうのが可能になる?

そう、この「オーバートップ」ではそれは可能になってしまうのだ。

その楽しみ方とは、本コースからはずれたり、矢印とは違う方向に延びる道を走ることで、な、なんと近道ができてしまうのだ!

本コース以外を走ることでより速く走ることができる!

これがこのゲームの遊ぶ目的!お～い!本コースの存在はど～なる?



ここはどこ?裏道!間違っていなければ近道できるはずだ!



おっとコースから出てしまったぞ!で、でもあれ?進める!

## もっと楽しい走り方も!

ドライブゲームの操作系というと、ハンドル、アクセル、ブレーキ、さらにはシフトギアが加わることも。

このゲームでは、普通のゲームと同じ筐体でプレイすること、ネオジオであることから、その操作系は、8方向のレバーがハンドル、Aボタンがアクセル、Bボタンがブレーキ（停車時はバックする）、Cボタンがクラクション、Dボタンがパッシングとなっている（4つ全部使っているのはすごいと思う-）。

ちなみにシフトチェンジは自らは行わない。そう、オートマなのだ。これによりマシンコントロールに集中することができる。

この操作系で普通に走るのもいいだろう。だけどおまけ?で付いているC、Dボタンも使ってあげないとね♡

ジャマなライバルカーがいたらクラクションを鳴らしてもいいし、パッシングしてもいいだろう。

テクニック面で楽しいところは、ドリフトさせて走るという点。コーナー手前で思いきりブレーキをかけ、ハンドルを切る!するとマシンが横へ!ドリフトの完成だ。

このほかにゲームを楽しめる点として、天候が変化するということ。晴れていたり、雨だったり、雪だったり!天候に合わせた走り方も必要になってくるぞ!



どんどん進める!ひょっとしてここも裏道?いくしかー!




マシンセレクト画面より。F-350。性能もわかる。

## そんなコースをどのマシンで走る?

プレイヤーが選べるマシンは8タイプ存在する。これらのマシンの中から1台選び、好みの色を8色の中から選び、ゲームをスタートする。




マシンセレクト画面より。ドミネーター。ハ、ハンドリングが。




マシンを選んだあと、カラーを変えることもできるぞ!




マシンセレクト画面より。フ、強そう!負けない?

そのマシンたちの性能は?マシンのデータも見れる。

# 覇王降臨 乱世戦慄
# NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～



**超カッコイイ!期待の忍者物だあ～。**

担当：DAN

※画面は開発中のものです

ADKからの新しい対戦格闘ゲームは忍者物だ。とにかくやたらカッコイイのだ。





このビジュアルを見ただけで、今までのADK作品とはガラッと違うノリだと想像できるね。

新システム、超力ゲージや武器、素手を使い分けて、忍びの世界を満喫しよう。

## 操作方法

レバー+4ボタンの基本操作は表を参考にしてほしい。レバーを2回同じ方向に入れることでダッシュ、バックステップが可能だ。またダウン時にレバーを後ろ方向で後転起き上がりができる。

レバー前+弱攻撃（キャラにより異なる）で中段攻撃。

レバー前+強攻撃（至近距離）で投げ。全キャラBボタンで投げになるが、一部のキャラではDボタンでも投げられる。また全キャラにコマンド投げが存在する。

必殺技は武器を持っている時と収納した時では、技が使えなかったり、威力が異なるなどの違いがあるので、うまく使いわけよう。



ゲーム画面もなかなかの迫力物！どんな動きをするのか楽しみだね。

## 超力ゲージ

このゲームの大きな特徴の一つにこの超力ゲージがあり、画面下に表示されている。

超力ゲージは基本的に攻撃すればするほど溜まっていき、ゲージの溜まり具合によって以下の「真必殺」、「超力必殺」の使用にかかわってくる。

**●真必殺**

必殺技のパワーアップ版で、超力ゲージMAX時に弱強ボタンを同時に押すことで出すことができる。真必殺を使用してもゲージは減らないのでお得だぞ。

**●超力必殺**

コマンド+ボタンでいつでも出すことができる。ボタンによる強弱はなく、ゲージの溜まり具合で威力が変化する。超力必殺を使うとゲージは0にもどってしまう。超力必殺を使わなくてもMAX状態で一定時間経過すると0に戻ってしまうぞ。

## キャラは10人だ

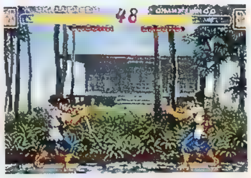
使用キャラは10人。まだ開発段階なので必殺技コマンド等は不明なので、プロフィールを紹介しよう。




キャラ選択画面だ。し、しぶい…。

**●サスケ**

忍びの頂点に位置する「天舞四人衆」の一人。父の遺志で覇王と闘う決意をし、仲間を巻き込まぬために抜け忍となる。



左は武器を持った、右は武器を収めた状態。

**●カムイ**

天舞四人衆の一人。サスケとは好敵手であり、親友であった。忍びの非情の掟に従い、友であればこそせめてこの手で…と、追手となりサスケを討つ覚悟をする。

**●雷牙**

老師から真影流忍術を学んで賞金稼ぎとなり名を上げるが、ゴエモンだけは捕えることができず。彼を追い続けて今に至る。

**●鳳凰**

生まれつき魔を退ける能力を持っていたが、それゆえに魔を引き寄せ、両親を魔物に殺される。高明山随一の退魔師であり「なぜ自分はこの力を持って生まれたのか」の疑問を解くために乱世に旅立つ。

**●鴉（カラス）**

人の血をすするといわれる魔剣と（鳥の）カラスとともに諸国を旅し、用心棒などの仕事をしている。

いつものようにカラスが東へ向かって飛び立った。鴉も何も考えずそのあとを追っていく。



ふりかざす魔剣の残像は、まるでカラス!?

**●天和**

自然と戯れながら道士としての修行を積む。ある日大気の異様な気配を感じ取り、家族と別れ祖父の国、ジパングに向かう。



ひとりカムイは何を思う…。

**●雲仙**

修行のために入った寺を酒のため大暴れして追い出される。最後に恩師にかけられた「いついかなる時も修行を怠るな」の言葉で我に返り、一人山にこもり修行を続ける。乱世の原因を除くという自らの宿命を知っているかのごとく…。

**●ゴエモン**

天下を騒がす一匹狼の大盗賊。あこぎな連中からしか盗まず、貧しい人々のために使う。黄金城の噂を聞き、次の標的として探し求める。

**●霞（カスミ）**

くノ一の流派、紅衆の長の孫娘。16歳の誕生日に祖母に自分たちの宿命を告げられ、戦乱の元凶を絶つために…というよりは修行をさぼるために里を抜け出す。

**●ナツメ**

異人の血を引く一族の村で生まれ、村に伝わる無鶯流を習う。いつからか悪夢にうなされるようになり、原因が本土にあることを知り旅立つ。

発売は少し先になりそうだが徐々に詳しく紹介していく予定なので、期待してくれ！

| | ㊔武器を収めている状態 | ㊔武器を落とした状態 | ㊍武器を抜いた状態 |
|---|---|---|---|
| Aボタン | 弱パンチ | | 弱斬り |
| A+B | 挑発 | | |
| Bボタン | 強パンチ | | 強斬り |
| B+C | 武器を抜く | 武器を拾う（↓） | 武器を収める |
| Cボタン | 弱キック | | |
| C+D | 息吹（気絶値が回復） | | |
| Dボタン | 強キック | | |

1人なのに協力プレイ

# 超鉄ブリキンガー



**3DCGによる、リアルなグラフィックシューティング!!**

担当：借金

## 基本操作のおさらい

さっそくだがブリキンガーの操作方法のおさらいを軽くしていこう。

レバー＋3ボタンの横スクロールシューティングで、

**●Aボタン**
自機のショット攻撃とブリキンガーの攻撃手段の決定

**●Bボタン**
ブリキンガーの着脱、溜めショット

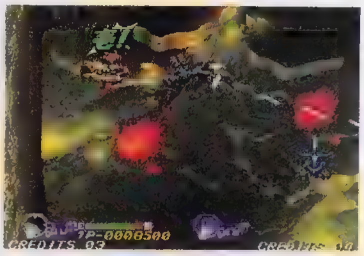
**●Cボタン**
ボンバーの使用

となっている。

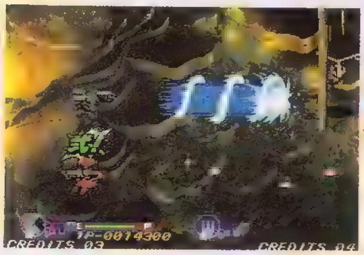
Aボタンのブリキンガーの攻撃手段の決定というのは、ブリキンガーが分離しているときにAボタンを連打していくとブリキンガーの攻撃が変化していくというもの。自機のショット自体はオートなので連射の必要はない。

Bボタンは、ブリキンガーが自機と離れていると接続を、接続していると分離を行う。接続時にボタンを押し続けると溜めショットに入り、ボタンを離すと出る。

Cボタンのボンバーは強力だが使用後ブリキンガーの攻撃が弱体化するぞ。



連打するとブリキンガーの攻撃がパワーアップする。



ほら、このとおり。

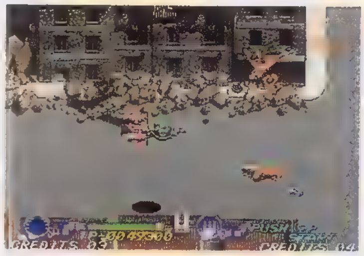
## 命令に忠実!!

ブリキンガーは自分の命令どおりに動いてくれるオプションロボットだ。だから命令しないと全然動いてくれず、無駄が多くなるが、適切な命令を下せば破壊の限りをつくし戦ってくれるとても頼もしいロボットとなってくれるぞ。

敵が多くて自機だけでは間に合わないときにブリキンガーのショットや打撃をうまく使ったり、弾が多すぎて困るときにブリキンガーを接続すれば前方の弾を消してくれるといった使い方もできる。その他にもBボタンでブリキンガーを寄せ接続前にボタンを離し、自機に寄せるという行動もとれる。ブリキンガーの動きすべてが自分の思いどおりに動かせるので操作は早く覚えて効率よく動かそう。




炎はバリア代わりにもなってくれるぞ。

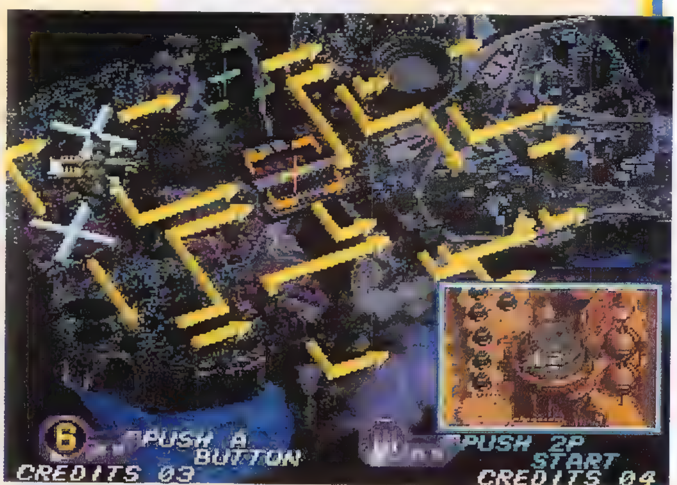


自機に付けておけば弾も消してくれるとってもいい奴。

## ステージは分岐型

ブリキンガーは、全6ステージの分岐型マルチエンディングとなっている。だから同じステージに2～3種類面が用意されており、たとえばステージ2Aからは、3Aと3Bに進むことができ、2Bからは、3Bと3Cに進めるといった感じになっている。

初心者用のルートや上級者用のルートなんてのも探していくとおもしろいかもね。



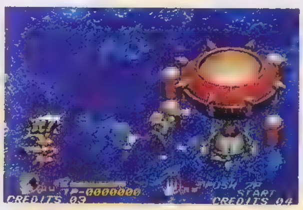

どこに行くかは君の自由。

## 待ち構えるボスもいい感じ!!

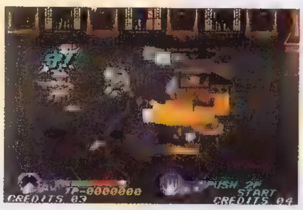
各ステージの最後にいるボスも格好よく、程いい強さのものから難度が高いものまでバランスよく揃っていて打開する楽しさがある。ボスのパターンは割と多めで覚えるのが大変だが諦めずにプレイすれば少しずつ先に進めるようになるので、やり込むほど楽しくなるゲームだ。



ステージ1Bのボス。



ステージ2のボスは円盤だ。



ステージ3C。この辺りから難しくなってくる。

見ているだけでも十分楽しめる超鉄ブリキンガー、もうすぐ発売するということなので、みんな首を長くして待っていよう。

# 大募集！
## ゲーメスト＆ゲーメストワールド共同企画だ!!


©CAPCOM 1995

# 復活だ!!! ギャルズアイランド4
# 誕生だ!!! ヒーローズアイランド

ゲーム中に登場したたくさんの女性キャラ達。彼女達の中から読者のみんなの投票により、人気No.１を選んでもらう「ギャルズ・アイランド」。VOL.３が発売されてから２年…続編への要望が高まる中、ついにVOL.４の発売が今春に決定！

さらに今回、男性キャラ版の発売も決定。その名も「ヒーローズ・アイランド」。みんなの大好きなヒーロー達が集まった読者待望の１冊だ。

しかも今回は、ゲーメスト本誌とゲーメストワールドの共同企画として、更にパワーアップ。読者のみんなにドンドン参加してほしいのだ！

■大復活！＆新登場！

大好評だったギャルズアイランドが帰ってきた！第１回・ワルキューレ、第２回・春麗、第３回・ナコルル。そして第４回のギャルズNo．１を決めるのはキミだ！

さらに読者の声援に応えて、ヒーローズ・アイランドの発売も決定！という訳で、

●94年～95年に登場したアーケードゲームの中で、最も好きな女性キャラ

●全てのアーケードゲーム中で、最も好きな男性キャラをどんどん送ってくれ！

■こういう事も教えてね♡

ただの人気ランキングではつまらない。五郎やバーディはどうなるの？という人もご安心。こんなキャラも募集するのだ。

●彼氏、彼女にしたいキャラ・色恋抜きで友達になりたい異性キャラ●兄弟・姉妹にしたいキャラ●父親にしたいキャラ・最も強そう／弱そうなキャラ●身の回りに居てほしくないキャラ・最も服のセンスが良いキャラ●大好き♡動物キャラ●イカスぜ！ロボット、メカニック

■爆笑企画目白押し！

ギャグセンスをぶつける、こんな投稿も募集中だ。

●コイツらイイ勝負「リュウとリョウの貧乏対決」「春麗とシャルロットの婚期逃し対決」etc。サブストーリーで勝敗を決めるも可。

●ゲームキャラ３大七不思議

「ココは納得いかん！」「あ奴はどうなっているの？」という、あらゆる疑問にお答えします。

●ゲームキャラ・ハンマープライスキャラの小物、身につけている物で「どうしても欲しい物」を。理由がユニークな人や、熱い思い入れがある人にはナント…!?

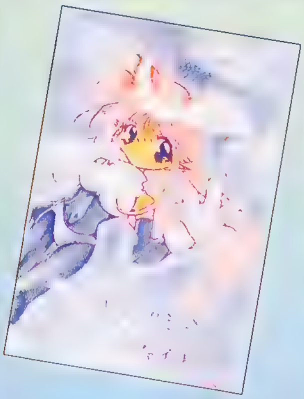
●コスプレ写真も大募集！

集合よりも個人写真を待ってるよ。

●もちろんイラストも大募集！特にモノクロは採用率高し。君のトーンワークを見せてくれ！もちろんカラーイラストの方もよろしく！


©SNK 1995

**あて先**　〒101東京都千代田区内神田１-11-４藤吉ビル（株）新声社　ゲーメスト編集部「ギャルズアイランド」係、「ヒーローズアイランド」係



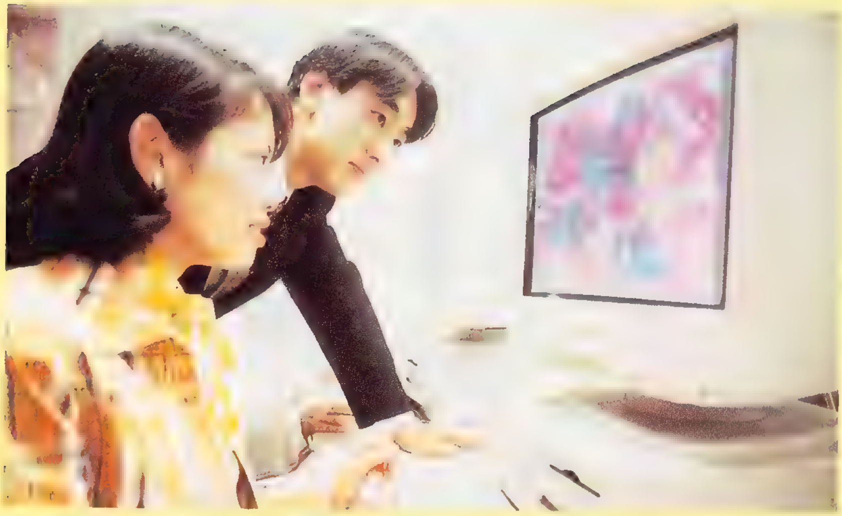


千葉県　高沢純君

神奈川県　樂浪郡さん


鉄拳2 TEKKEN2 ver.B TM
その拳、鉄の如し!!
絶賛発売中
VIDEOGAME MAGAZINE
GAMEST MOOK Vol.23
©NAMCO LIMITED
Act.2
バージョンB
完全対応
新春第一弾のゲーメストムックは、恋い焦
がれの「鉄拳2Act. 2」!!
中ボス技表&10連コンボを完載
全キャラ対戦攻略をはじめ、起き攻め・当
て身・投げ抜け…etc.
勝つために徹底的に貴方をレクチャー
これなら負けぬ！屈せぬ！恥じぬ！
TEKKEN2 Act. 2
PRICE : 1280YEN
PAGE : 192P
NOW IN STORE
開発者インタビュー・ステージ中の密かな「遊び」についても紹介してるよ♡
GAMEST MOOK
BATTLE ARENA TOSHINDEN
闘神伝2
TOSHINDEN2
あのゲーメストから
闘神伝2のムックが
ついに登場！
技表やシステム紹介など、
闘神伝2のすべてが詰まった
まさにスーパーパーフェクトムックなのだ!!
ことぶきつかさ描き下ろしB 2ポスター付
定価980円
ゲーメストムック Vol.24
©TAKARA CO.,LTD. 1995／ALL RIGHTS RESERVED.
PROGRAMED BY ©TAMSOFT 1995
CAPCOM CO.,LTD. IS AN EXCLUSIVE DISTRIBUTOR
イラストレーション：ことぶき つかさ
ON SALE NOW


©SNK 1995
ゲーメストビデオ第21弾
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
12剣士
〈内容〉
◎キャラクター紹介
◎CPU戦攻略法
◎連続技のすべて
◎対戦コーナー
◎エンディングコーナー
ほか
2月7日(水)発売!価格4800円(税込)
衝撃の'96ビデオラインナップ!!
ゲーメストビデオ第23弾
鉄拳2
©NAMCO LIMITED.
めくるめく闘いの日々。
〈内容〉
◎キャラ紹介(中ボス含む)
◎CPU戦攻略パターン
◎"10連コンボ"コーナー
◎連続技コーナー
◎対戦ワンポイントテクニック
◎対戦コーナー
ほか
2月24日(土)発売!価格4800円(税込)
2月17日(土)発売予定 価格4800円(税込)
緊急発売!
ゲーメストビデオ第22弾
マーヴル スーパーヒーローズ
インフィニティな奴らがやって来た!
エリアルレイブを始めとした、
豪快かつ美麗なアクションが君のものに!
MARVEL SUPER HEROES TM&© 1995 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP,INC.ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO.,LTD.1995 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL ENTERTAINMENT GROUP,INC.



# 夢の第一歩がここからはじまる。

将来のこと、カタチにしたい。
夢のこと、考えてるなら今がそのチャンス!!
当学院が夢実現、
力強くバックアップします。



フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

# アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分

**定員迫る!!**

フリーダイヤル
**0120-41-4600**
出席の申込み、学院資料の問い合わせ

学院説明会 14時から恵比寿本校
2月17日(土)・2月24日(土)・3月 9日(土)・3月23日(土)

## 本科 現場直結主義でクリエイターを養成

| | |
|---|---|
| ゲームクリエイター科(2年制)<br>ゲームクリエイター研究科 | ●ゲームデザイナー<br>●シナリオライター<br>●プログラマー |
| CGアニメクリエイター科(2年制) | ●CGアニメ<br>●CGデザイン●3Dアニメ<br>●キャラクターデザイン |
| マルチメディアクリエイター科(2年制) | ●CD-ROMクリエイション<br>●デジタルサウンド<br>●パソコン通信/インターネット |
| 声優タレント科(2年制) | ●アニメ声優<br>●洋画吹替え<br>●CMナレーター |
| コミック科(2年制) | ●ファンタジーコミック<br>●ゲームコミック<br>●少年コミック●少女コミック |

● 入学資格/高等学校卒業者、または、それに準ずる資格を有するもの。(96年3月卒業予定者を含む)
● 選考方法/書類選考 ● 願書〆切/3月31日

## 実践夜間専科 96年5月生募集中。
19;00から学べるプロへの近道 【授業時間 19:00~21:30】

| | |
|---|---|
| **ゲームクリエイター専科** | |
| ゲームクリエイター基礎コース | ●ゲームクリエイターになるための基礎コース |
| ゲームプログラムコース(週2回/1年制) | ●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー |
| ゲームCGアニメコース(週2回/1年制) | ●CGアニメ●3Dアニメ●CGデザイン |
| パソコンゲームクリエイター専科 | ●パソコンゲーム制作●プランニング<br>●グラフィック●プログラム |
| マルチメディアクリエイター専科 | ●各種CD ROMタイトル制作<br>●デジタルサウンド●通信ネットワーク |
| 声優専科(週1回/1年制) | ●アニメ声優●洋画吹替え<br>●CMナレーター |
| コミック専科(週1回/1年制) | ●少年コミック●少女コミック<br>●ファンタジーコミック●ゲームコミック |
| ノベルス専科(週1回/1年制) | ●ジュニアノベルス●コミック原作<br>●ドラマシナリオ |

● 入学資格/16歳以上 ※声優専科のみ13～28歳
● 選考方法/書類選考



本科・実践夜間専科ともに特別奨学生制度・各社新聞奨学制度があります。

**入学案内書無料進呈**

【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記あて先までお申し込みください。
〒150 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト A①係

# 新入生募集

ゲームクリエイター本科　CGデザイナー本科　マルチメディア本科

憧れのCGデザイナー
ゲームクリエイター




国際級クリエイターから最先端が学べる。

プロ養成機関

## カルチャーブレーン コンピュータアート学院

ゲームクリエイターの
**体験入学開催**
違いを見つけに来て下さい

◆開催日◆ **2月〜3月**
毎月第2・第4土曜日 PM2:30〜PM5:00
※上記日程以外にも要望が多ければ随時開催します。

バーチャル飛龍の拳 Tシャツプレゼント
お友達連れでご来校の方

◆学院説明会◆
随時受付中　地方（仙台、新潟など）でも説明会を開催します。

★体験入学ご希望の方は、葉書および電話にてご一報下さい。
ご注意：学院案内送付ご希望の方は、年齢、職業、電話番号も必ず明記の上、下記住所へご請求下さい。

お問い合わせ ☎ **03-3829-0867**
〒130 東京都墨田区太平2-5-7　学院本部

## '96 入学願書受付中

全日制
- ゲームクリエイター本科（2年制）50名
- CGデザイナー本科（2年制）50名
- マルチメディア本科（3/4年制）20名

短期専科　3ヵ月/6ヵ月/1年（週2回・週1回）
- 専攻　ゲームプログラミング／企画・シナリオ／ゲームサウンド／Macオペレート／DTP／DTV／グラフィック／CGキャラクター／CG・アニメ／イラスト／ゲーム・マルチメディア／その他

※一部専攻コースの変更がある場合があります。




"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

# "最強"のサウンド、ここに極めり。

Virtua Fighter
Virtua Fighter 2




バーチャファイター、バーチャファイター2のアーケード版、サターン版のサウンドをその迫力のままに収録。バーチャサウンドの最高峰といっても過言ではないこのアルバム、まさに珠玉。

**Virtua Fighter & Virtua Fighter 2**
**MUSIC TRACKS**
**1/31 ON SALE**

TYCY-5480〜81（2枚組） ¥3,000（税込）




迫力のある銃撃戦でアミューズメントを彷彿とさせたバーチャコップ／「バーチャコップ」、「バーチャコップ2」＆「サターン版バーチャコップ」の音楽を集大成〃

**VIRTUACOP SOUND TRACKS**
**NOW ON SALE**

TYCY-5478〜79（2枚組） ¥3,000（税込）

サターン・ソフト「ガーディアン・ヒーローズ」のサウンドアルバムがはやくも登場！ ゲームサウンドはもちろん、大谷育江とNazo²鈴木のボーカル曲も収録。ゲーム同様、アグレッシブなサウンドは聞き応えアリ！ 歌：大谷育江・Nazo²鈴木

ゲームサウンドアルバム **GUARDIAN HEROES**
**1/31 ON SALE**

TYCY-5466 ¥2,800（税込）




**COMPETITION SEGA RALLY CHAMPIONSHIP COMPLETE.**



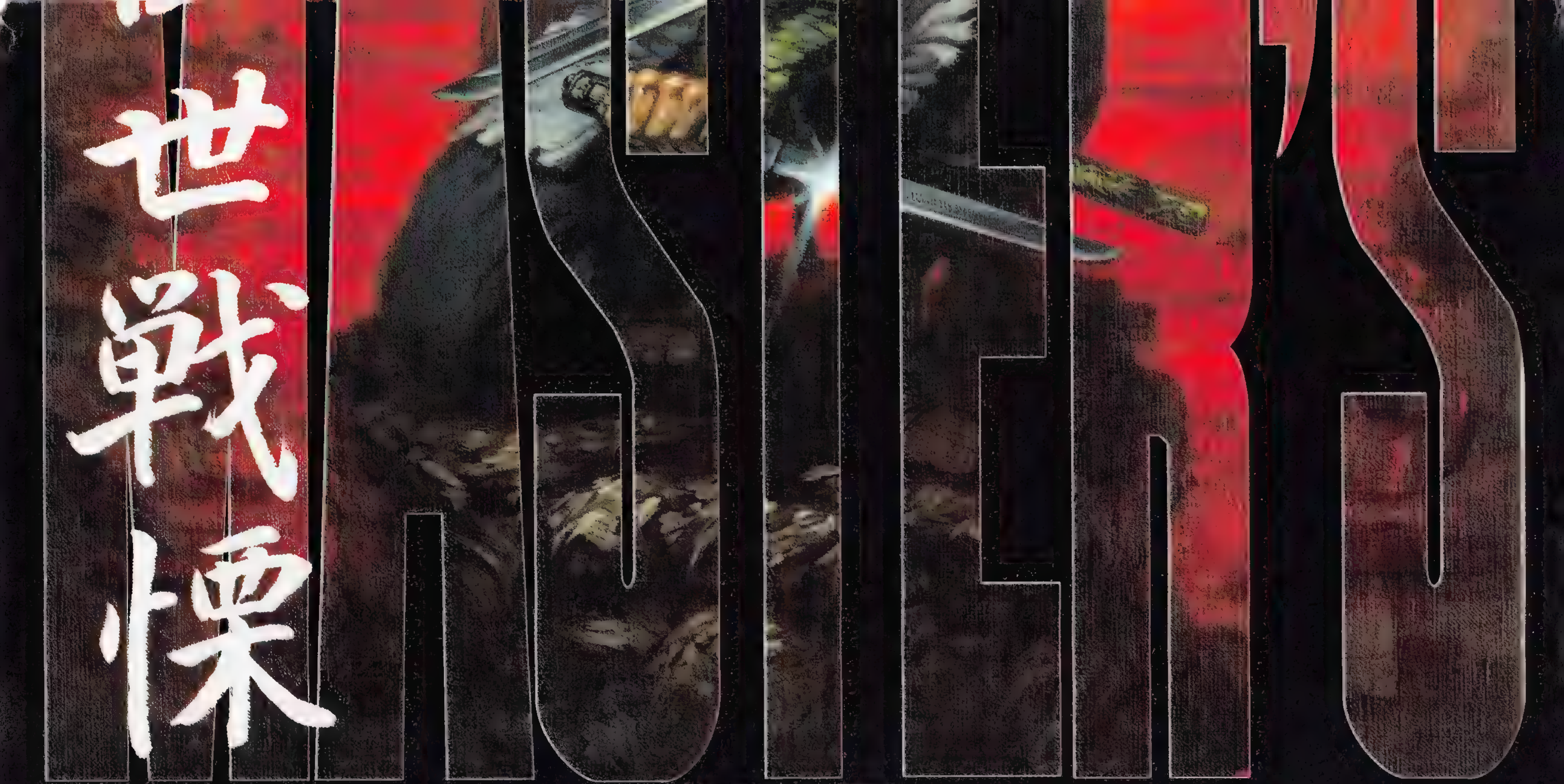
## セガラリー

内蔵音源やアーケード版音源、SE（効果音）入りサウンド、そしてサターンオリジナル・アレンジバージョンのサウンドに今回新録のサウンドを収録。セガ ラリーのサウンドスピリッツはここにある。

**『COMPETITION SEGA RALLY CHAMPIONSHIP COMPLETE』**
**2/7 ON SALE**

TYCY-5484 ¥2,000（税込）


NINJA
覇王降臨
乱




新作対戦格闘
# NINJA MASTER'S
## ～覇王忍法帖～


ADK エーディーケイ
埼玉県上尾市愛宕3-2-15　ADKビル
テレホンサービス
048-775-2347　電話番号はお間違えなく


NEOGEO は SNK の商標です。

OverTop™


**全開最速**
車種を8台の中から選択。裏道を見つければコースは様々に選択可能。ドリフト駆使して突っ走れ！




NEO GEO
The Future Is Now
SNK
さらばは、ギース。


ギース・ハワード、最後の闘い。
REAL BOUT
餓狼伝説®
リアルバウトがろうでんせつ
©SNK 1995
餓狼ファン待望のシリーズ最新作は、
数々の新システムを搭載し、
戦略的かつスピーディーな対戦を実現。
超人気格闘ゲーム「リアルバウト餓狼伝説」、
346メガでついに登場!!
あの"宿命の闘い"から4年。
ボガード兄弟の宿敵ギース・ハワードが、
LAST BOSSの座に復活を果たした!
奴を倒すのは、テリーか?アンディか?
それとも第3の格闘家か?
ネオジオCDソフト2月23日発売予定!!
希望小売価格8,800円(税別)
●ネオジオ版(希望小売価格34,000円(税別))は1月26日発売予定!!
極めろ!Z
ネオジオCDソフトをとことん遊ぼう!
超大容量56メガD-RAM & 新搭載の倍速CD-ROMドライブで、
最新ゲーム・ワールドにばっちりアクセス。
すごいマシンが進化して「ネオジオCDZ」新登場。
すごいゲームを続々極めろ!
Speed
NEW MODEL
ネオジオCDZ
新登場
NEO·GEO CDZ
■NEOGEOはSNKの商標です。■国内で販売されている(ネオジオCDロゴ)のマークが表示されたソフトウエア、周辺機器はネオジオCDおよびネオジオCDZでご使用いただけます。(ACアダプターを除く)
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町18－12■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

ダンジョンズ アンド ドラゴンズ　シャドウ オーバー ミスタラ

# Dungeons & Dragons

## SHADOW OVER MYSTARA™

冒険はまだ終わらない。



壮大なイマジネーションが生み出す
アクションRPGの傑作がストーリーも新たに旅立つ。





●2人の新たな冒険者登場! 4人同時プレイもOK!
さらに2人までなら同キャラも使用可能!

●シナリオが君次第で変わるマルチストーリーと
エンディングで繰り返し未知の冒険に挑戦だ!

●様々な謎のアイテムを見つけだしパワーアップ!
時間内に隠された秘密を暴け!

Q SOUND®
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

CPS II 第14弾



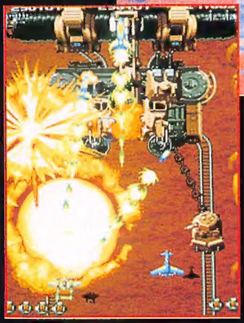
画面は開発中のものです。

＜カプコンソフト情報＞ 大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)243-6264 松山／(0899)34-8786
福岡／(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

カプコンはセレッソ大阪
の運営に参画しています。

CAPCOM



THE WAR AGAINST DESTINY
ナインティーンダブルエックス

●「マーカーミサイル」で敵をロックオン！集中攻撃を浴びせろ。
●新システム「可変型ボム」で爽快感と攻略性がグーンとアップ。
●バリエーションにとんだ画面展開と新兵器もゾクゾク登場。

画面は開発中のものです。



Q SOUND™
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です

CPS II 第13弾

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。

株式会社カプコン®
＜AM国内販売部＞ ●本　社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

ゲーメスト

February 2.29 1996

No.164

平成8年2月29日発行(毎月2回15日、30日発行)
第11巻5号通巻164号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料148円






雑誌22445-2／29　©SHINSEISHA 1996　Printed in Japan　T1022445020558